

Nintendo®

AÑO IX · Nº 88 · 395 PTAS · 2,37 €

POKÉMON GOLD & SILVER
Ya hemos jugado con él... ¡y es la bomba!

TOMB RAIDER
Lara Croft romperá en Game Boy



F-1 RACING
Descubre todo sobre el próximo simulador de Fórmula 1

PERFECT DARK
Viajamos a Nintendo América para probarlo

8 424094 810024 00088

La magia de Disney llega a N64 y Game Boy

TOY STORY 2

Guías prácticas: Rayman 2, Pokémon, DK64, Hybrid Heaven...

POKÉMON™*

¡Hazte con todos!™

Si todavía no tienes Pokémon™,
¿a qué esperas para conseguirlo?
150 Pokémon™ están esperando a
que los atrapes y colecciones
en tu Game Boy®.
Y si lo tuyo es elegir,
te ofrecemos dos versiones,
Pokémon Rojo™ y Pokémon Azul™.





Presentamos las primeras imágenes del nuevo shoot´em up 3D de Acclaim

Descubrimos TUROK 3

(quédate con su cara, va a arrasar)

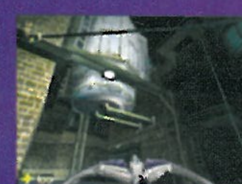
Pues aquí lo tenéis. Existe y no sólo eso sino además **¡fijaos qué pinta está tomando el último Turok!** Nintendo Acción os lo trae en primicia, y antes de que se os caiga la baba seguid leyendo por favor. Se llama **Turok 3: Shadow of the Oblivion,** y está previsto para agosto/septiembre. Lo prepara la misma gente de Turok 2, en las oficinas de Austin -Texas-. Se ha partido del mismo motor, pero se ha optimizado el código y se ha comprimido el framerate. Por eso quien lo ha visto en movimiento afirma que va suave como la seda y que no hay ralentizaciones de ningún tipo.



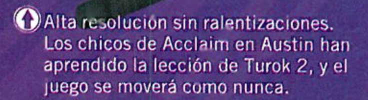
Del argumento sabemos que será una continuación de la segunda parte. Transcurrirá a lo largo de **5 grandes escenarios** divididos en **20 niveles.** Combatiremos en las ruinas de una ciudad futurista, en una base militar subterránea y en la jungla salvaje del Lost Land, entorno que sin duda nos va a traer muchos recuerdos. Según parece se nos dará la oportunidad de elegir entre dos héroes principales, aunque ninguno de ellos será Joshua Fireseed, el chico Turok original. Dos descendientes, dicen. Sean quienes sean, podrán manejar hasta **24 armas** modeladas y animadas como nunca. Potenciables, también, como ocurría en el Rage Wars de Game Boy. Habrá más de **40 tipos diferentes de enemigos,** dispuestos todos a darnos una tunda. Y como punto más llamativo, tomad nota del modo multijugador, que correrá en 48 escenarios exclusivos y tendrá nada menos que 8 modos de juego para elegir. Qué, chavales, ¿cambiabais marzo por agosto?











Alta resolución sin ralentizaciones. Los chicos de Acclaim en Austin han aprendido la lección de Turok 2, y el juego se moverá como nunca.



Por enemigos no va a quedar. 48, diferentes, inteligentes, autónomos, y muy salvajes.





EL TELEGRAMA

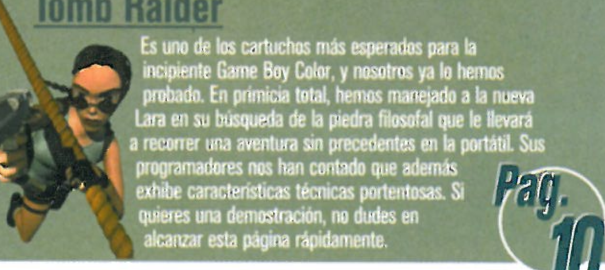
- Bossgame trabaja en SR3K, el próximo gran juego de coches de N64. STOP.
- George Harrison, Vicepresidente de Marketing de Nintendo América, ha dicho que Game Boy Advance saldrá en USA a 99$ (17.000 ptas). STOP.
- Rare tiene nuevo proyecto en N64: se llama Dino y es para el 2001. STOP.

SUMARIO

Nº 88 Marzo

El tema del mes

Tomb Raider



Es uno de los cartuchos más esperados para la incipiente Game Boy Color, y nosotros ya lo hemos probado. En primicia total, hemos manejado a la nueva Lara en su búsqueda de la piedra filosofal que le llevará a recorrer una aventura sin precedentes en la portátil. Sus programadores nos han contado que además exhibe características técnicas portentosas. Si quieres una demostración, no dudes en alcanzar esta página rápidamente.

Pag. 10

Big N 8
Minipreviews 20
Listas de éxitos y ventas 52
Trucos 84

Reportajes

Avance especial: Perfect Dark 6
Tomb Raider 10
F-1 Racing 12
Pokémon Yellow/Gold & Silver 16
Metal Gear 18
Ridge Racer 64 28
Toy Story 2 32

Novedades

Castlevania: Legacy of Darkness 36
Nuclear Strike 40
South Park Rally 42
La Bella y La Bestia 44
International Track & Field 45
Winter Games 46
F-1 WGP II 47
Army Men: Sarge´s Heroes 48
International Karate 50
Gex Deep Cover Gecko 51

Guías

Rayman 2 54
Hybrid Heaven 60
Tonic Trouble 62
Duke Nukem:Zero Hour 64
Pokémon 70
Donkey Kong 64 74
ShadowMan 80

El imprescindible

Nuclear Strike 64

El cartucho de THQ es de lo mejorcito que visita este mes nuestra Nintendo 64. Lo cierto es que la versión del clásico de Electronic Arts no ha quedado nada mal, y como no hay muchos juegos parecidos a éste, con estrategia y mucha acción, a los mandos de un helicóptero (y otros vehículos militares), pues es una buena opción si vas a comprar juegos.

Pag. 40



Pag. 16

▲ Nuevos Pokémon

Este mes los usuarios de Game Boy están más de enhorabuena que nunca. Ya veis qué joyas están pasando por aquí, una de ellas precisamente ésta, dos nuevos RPG de Pokémon: Yellow y Gold & Silver, que avanzamos en este interesante reportaje.

Pag. 28

◀ Ridge Racer 64

Preview detalladísima del último juego de coches para N64. Habíamos venido hablando de esta maravilla en los números anteriores, pero ha sido una delicia probar la última versión disponible. El trabajo de NST con el clásico de Namco ha sido increíble.

Castlevania ▶



Ya está a punto la segunda entrega del cartucho de Konami. Nosotros le hemos echado la mano encima y nos lo hemos jugado de arriba abajo. ¿Nuestra opinión? Está todo en la review correspondiente. Pásate por la página de marras para conocerla.

Pag. 36



Pag. 60

◀ Hybrid Heaven

Llegamos al final del juego. Así que descubrimos el lío de tipos y personalidades (quiénes somos, adónde vamos), y nos damos el gustazo de disfrutar el END. Si es happy o no, ya lo veréis.



Pag. 88

▲ Zona Zero

Hemos diseñado una nueva Zona Zero. Más abierta, más participativa, más bonita. En ella no sólo vamos a publicar vuestros dibujos, las fotos y cartas, sino que además vamos a conocer vuestra opinión sobre muchos temas.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez
Diseño y Autoedición:
Jefe de Maquetación: Miguel Alonso
Fernando Bravo, David Lillo
Secretaria de Redacción: Ana Mª Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Álvaro Nicolás, Ismael Rodríguez, Rafael Claudín

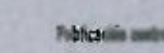


Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Director General: Robert Sandmann
Editora del Área Informática: Mamen Perera
Directores de División: Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4ª. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4ª. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ªA
46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: María Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción:
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 12 04 48
Pedidos y Suscripciones: Tel. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



Ahora, podéis comunicaros con nosotros por e-mail

Hemos puesto una serie de buzones de correo electrónico a vuestro servicio.

trucos.nintendoaccion@hobbypress.es
Para que nos mandéis vuestros trucos

nintendojo.nintendoaccion@hobbypress.es
Compra, venta, clubes, intercambios

sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es
Todo lo que queráis decirnos

elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es
Vuestras opiniones

consultorio.nintendoaccion@hobbypress.es
Para resolver vuestras dudas



Disney · PIXAR
TOY STORY 2
¡Hasta el infinito y más allá!
Si eres de verdad un héroe con carácter aventurero, con capacidad para tomar decisiones rápidas, además de valiente y diestro en el manejo de poderes especiales, ¡esta misión está hecha a tu medida!
ACTIVISION
Disney INTERACTIVE
Dreamcast
GAME BOY COLOR
PlayStation
NINTENDO 64
TOTALMENTE EN CASTELLANO sólo versión PSX
PROEIN
www.proein.com
Proein S.L. Av. Burgos 16 D. 1º. 28036 Madrid Telf.: 91 384 68 80 Fax: 91 766 64 74 Asistencia al cliente: 91 384 69 70
© Disney para los elementos originales de Toy Story. © Disney / Pixar para los elementos originales de Toy Story 2. Todos los derechos reservados. Sr. Patata® y Sra. Patata son marcas registradas de Hasbro, Inc. utilizadas con la autorización pertinente. © Hasbro, Inc. Slinky® Dog © James Industries. Todos los derechos reservados. © 1999 Disney. © Disney / Pixar. Todos los derechos reservados.

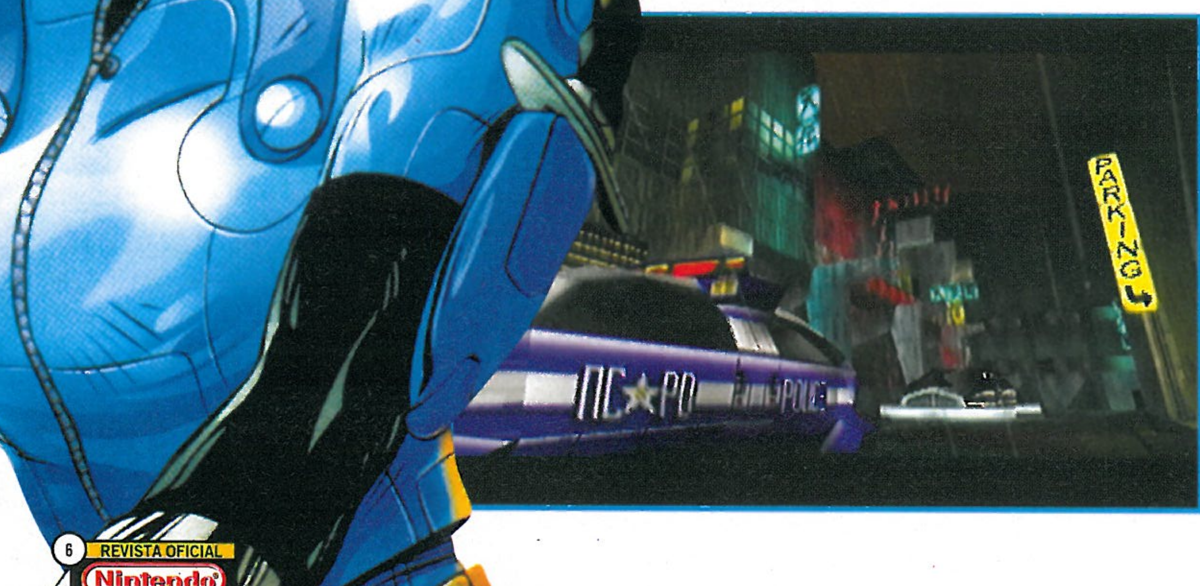
Primer contacto con Perfect Dark

La noticia es que probamos en exclusiva la última versión jugable de «Perfect Dark», el próximo bombazo de Rare para 64 bits. Fue en las oficinas de Nintendo América, en Redmond (Washington), donde nos desplazamos para asistir a la presentación de los juegos más importantes que prepara la Gran N. Como anticipo del reportaje que estamos preparando, aquí tenéis estas impresionantes imágenes. Y de paso incluimos buenas pantallas de «Excite Bike 64», otro monstruo que nos presentaron allá.

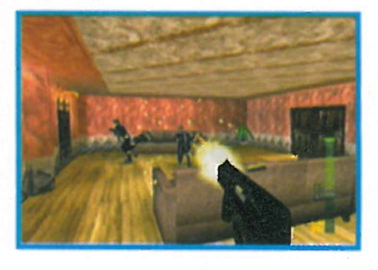
«PERFECT DARK», CADA VEZ MÁS CERCA DE LA PERFECCIÓN

Y tanto. Cerca en días: qué son cuatro meses de nada. Y cerca en pericia: **es sin duda el juego más alucinante que se ha hecho para esta consola.** Mereció la pena esperar (sabéis que se retrasó respecto a las fechas iniciales). Porque en este compás han diseñado **dos modos multijugador** (entre otras mejoras) que nos han dejado con la boca abierta. Un **modo cooperativo** en el que el segundo jugador maneja a la **hermana de la Dark:** una rubia que aún no tiene nombre definitivo. Y un modo contra-operativo, donde mientras tú juegas la historia, el segundo jugador toma el papel de un enemigo -que no sabes cuál es- e intenta por todos los medios echar a perder tu misión. Cuando muere, puede tomar el control de un nuevo enemigo. ¿Qué más os podemos contar que no sepáis? Por ejemplo, de **las armas. Todas tendrán una doble función.** O sea que si hemos contado 35 diferentes, tendremos 70 maneras de atacar. Tomad nota de estos artefactos: Laptop gun, que dispara de forma independiente cuando la dejas pegada a una pared; X-ray, para ver a través de paredes y puertas; Eye-spy, una minicámara móvil para adelantarte a los enemigos.

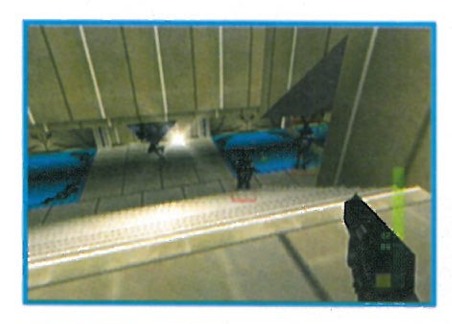
Terminamos este pequeño avance hablando de ellos, de los enemigos. Tienen un traje de camuflaje que les permite hacerse invisibles. Sólo podrás verlos con el visor de rayos infrarrojos o en el momento en que disparan. ¿Dientes largos? El juego es la caña total, y el mes que viene lo destriparemos enterito...







No se parece a nada de lo que has visto hasta ahora. Seguro que «Perfect Dark» te cautivará.



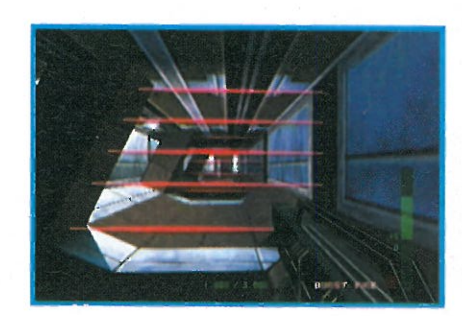




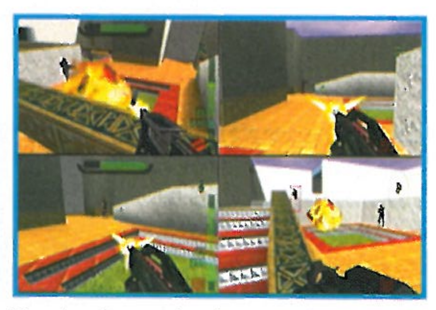
Uno de los nuevos ítems que podremos usar será un visor de infrarrojos, para ver en la oscuridad.



En el modo cooperativo, el segundo jugador controlará a la hermana de Joanna Dark.



La exploración del entorno tendrá todavía más importancia que en «GoldenEye».



Para el modo cuatro jugadores necesitaremos utilizar la expansión de memoria obligatoriamente.

FECHA APROXIMADA DE LANZAMIENTO: FINALES DE MAYO DE 2000

TAMBIÉN PUDIMOS VER

Excite Bike 64, la revolución "motera"

A todos os suena **Left Field** por su fantástico NBA Courtside, pero a partir de «Excite Bike» vamos a tener que cambiar de referencia. Impresionante lo suyo. Un juegazo de motos para descargar a gusto adrenalina. Con increíbles gráficos en 3D, **comportamiento realista de motos y pilotos, 20 circuitos** para divertirse, múltiples opciones: diseña tu propia pista, repetición instantánea y modos de juego que no van a dejaros un segundo de respiro. **Jugarás al fútbol con la moto, competirás en el original de NES...** Hablaremos con más pausa de este juego en los próximos números, pero id apuntándolo en vuestra lista de más esperados. Será el **mejor simulador de motocross** de N64. O eso dicen.



«Excite Bike 64» dará otro sentido a la palabra espectáculo. Y todo bajo unos controles tan sencillos como ágiles.

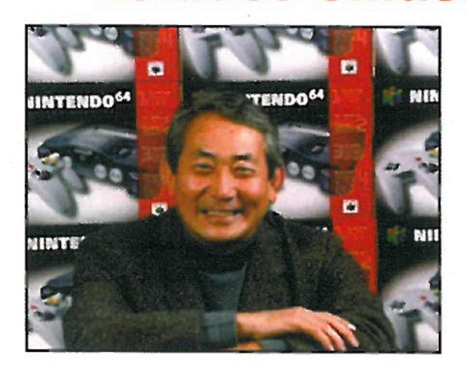


El juego será increíblemente realista. Motos y pilotos exhibirán un nivel de detalle pocas veces visto.



Siguiendo la moda, habrá multitud de opciones originales disponibles para el modo multijugador.

Mr. Arakawa, uno de los hombres del año en Estados Unidos



La revista **Business Week** ha publicado su ranking anual de "managers", una lista de **25 nombres** compuesta por los ejecutivos más exitosos de la industria americana durante 1999. Uno de esos nombres es el de **Minoru Arakawa, Presidente de Nintendo América,** con lo que la prestigiosa publicación premia la posición dominante de la Gran N en el mercado yanqui, así como la labor de liderazgo ejercida por el propio Arakawa. De él se dice, por cierto, que podría sustituir a Hiroshi Yamuchi al frente de Nintendo Company Limited...

Rayman quiere ser el primero

De todos es sabido (¿o no?) que Ubi Soft lleva cierto tiempo trabajando en Dolphin. Incluso en los estudios de Barcelona podrían estar haciendo cosas. Lo que hemos conocido recientemente es que **planean llevar a Rayman (en su tercera entrega) a la consola de Nintendo.** De hecho parece que ya hay algo más que bocetos. Seguiremos informando.

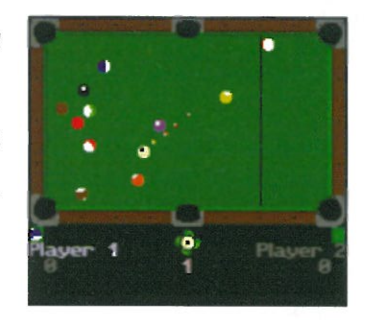
Estos son los juegos más vendidos en USA durante 1999

1. **POKÉMON AZUL (GB)**
2. **POKÉMON ROJO (GB)**
3. **POKÉMON AMARILLO (GBC)**
4. **DONKEY KONG 64 (N64)**
5. **POKÉMON PINBALL (GBC)**
6. **POKÉMON SNAP (N64)**
7. **GRAN TURISMO (PSX)**
8. **SUPER SMASH BROTHERS (N64)**
9. **DRIVER (PSX)**
10. **SPYRO THE DRAGON (PSX)**

Estos datos los ha proporcionado la compañía independiente **NPD Group.** Y como veis, los seis primeros puestos de la lista corresponden a títulos de Nintendo, y **en total la Gran N tiene siete juegos en el Top 10** de "bestsellers" en un mercado que ha facturado cerca de **7.000 millones** de dólares. ¡Guau! Enhorabuena Gran N. Y que sigáis logrando éxitos así.

"Game Boy es una apuesta ineludible para Codemasters"

Dice **Mike Hayes, Director de Marketing** y Ventas de la casa inglesa. "Una serie de títulos específicos para este formato y de conversiones de productos clave aseguran una entrada inmejorable para Codemasters" -sentencia. Y para celebrar el compromiso anuncian **«POOL»**, un juego de billar diseñado por Blade Interactive Studios



Concurso DK64: tenéis hasta el 10 de marzo



Seguimos buscando al mejor rapero, al mejor grupo rapero y al rap más divertido. Ya sabes, los premios son de órdago: una cadena Hi-Fi, una televisión de pantalla gigante, una videocámara digital y cartuchos de DK64. Te recordamos que **el concurso apareció en el número 86 de la revista,** y que para participar debes enviarnos un vídeo donde salgas (o salgáis) rapeando en playback el Rap de Donkey, junto al cupón de participación. La noticia este mes es que **ampliamos el plazo hasta el dia 10 de marzo,** para que os dé tiempo a trabajar en el tema.

¡¡Resident Evil Zero!!

El primer «Resident Evil» exclusivo para N64 ya está en desarrollo. Aquí tenéis las primeras pantallas, que firma el grupo de desarrollo **FLAGSHIP,** liderado por **Yoshiki Okamoto.**

La historia transcurrirá años antes de los hechos del primer Resident. Adoptaremos el papel de **Rebecca Chambers,** coprotagonista de la primera entrega. Se sabe que habrá otros personajes jugables, que la aventura comenzará en un tren y que se eliminarán aspectos que no convencieron en «RE2». Okamoto ha dicho además que se resolverán misterios aún pendientes... ¿Uno de ellos será fecha de lanzamiento?





Ubi "ficha" por el Barça

Ubi Soft España ha llegado a un acuerdo con el F.C. Barcelona para producir videojuegos bajo licencia del club "culé". El acuerdo es a nivel nacional, será válido por tres años y entre otros formatos cubrirá Game Boy Color, N64 y Dolphin. "Ubi Soft se enorgullece de poder colaborar con uno de los clubes más prestigiosos del mundo"-ha dicho Mª Teresa Cordón, Directora General de Ubi Soft.

Los primeros títulos que saldrán serán **«Barça Manager 2000» y «Barça Total 2000», ambos para Game Boy Color, y a partir de abril.**

PREPARADOS...
en Game Boy Color

MARZO	
Tomb Raider	Eidos
Yoda Stories	THQ
Konami GBCollection 2	Konami
NBA In the Zone	Konami
Battletank	3DO
ECW Hardcore Revolution	Acclaim
Soccer Manager	Acclaim
Dragon Warrior Monsters	Eidos
Toy Story 2	THQ
Bugs Bunny Crazy Castle 4	Kemco
Top Gear Rally 2	Kemco
Marble Madness	Infogrames
Ready2Rumble Boxing	Infogrames
Speedy Gonzalez	Infogrames
Rayman	Ubi
Game&Watch Gallery 3	Nintendo
ABRIL	
McGrath Supercross 2000	Acclaim
Astérix	Virgin
Metal Gear Solid	Konami
The Mask of Zorro	Ubi
Tonic Trouble	Ubi
WarioLand	Nintendo
MAYO	
Titus Jr.	Titus
Casper	Interplay
Pocket GT Racing	M2TO
Resident Evil	Virgin



¡¡ZELDA GAIDEN!!



1.- A juzgar por su tamaño, esta criatura debe ser un jefe final. Y a decir de su máscara, igual pertenece a una tribu perdida de Australia. Enseguida se deduce que el juego está muy avanzado, pero nos da la sensación de que no lo tendremos hasta el otoño, por lo menos.







4.-Una de las cosas que nos han llamado la atención es esa ballesta que aparece entre los ítems de Link, arriba a la derecha.

2.- Los Zoras son unos grandes nadadores. Así que no es de extrañar que el juego incluya un desafío acuático. Eso sí, nos tememos que va a ser difícil superarlo.

3.- Atento a la imagen. Link se coloca una máscara Zoran y sufre un proceso de transformación (puede que algo doloroso). Los efectos especiales serán deslumbrantes, y pasaremos un rato de miedo.

5.- Portando la máscara Zoran, Link demuestra su dominio en el terreno de las artes marciales. Y es que a lo largo del juego tendrá que hacer uso de todos los poderes y habilidades para enfrentarse a terribles enemigos.



Periféricos Piranha

Aplisoft distribuye en España periféricos de la marca **Piranha para Nintendo 64 y Game Boy** (Pocket y Color). Arriba tenéis unos cuantos accesorios para la portátil (una funda alucinante, baterías, cable link).Si queréis más información, podéis consultar en **www.aplisoft-ided.com**, o llamar al teléfono 93 589 5444.

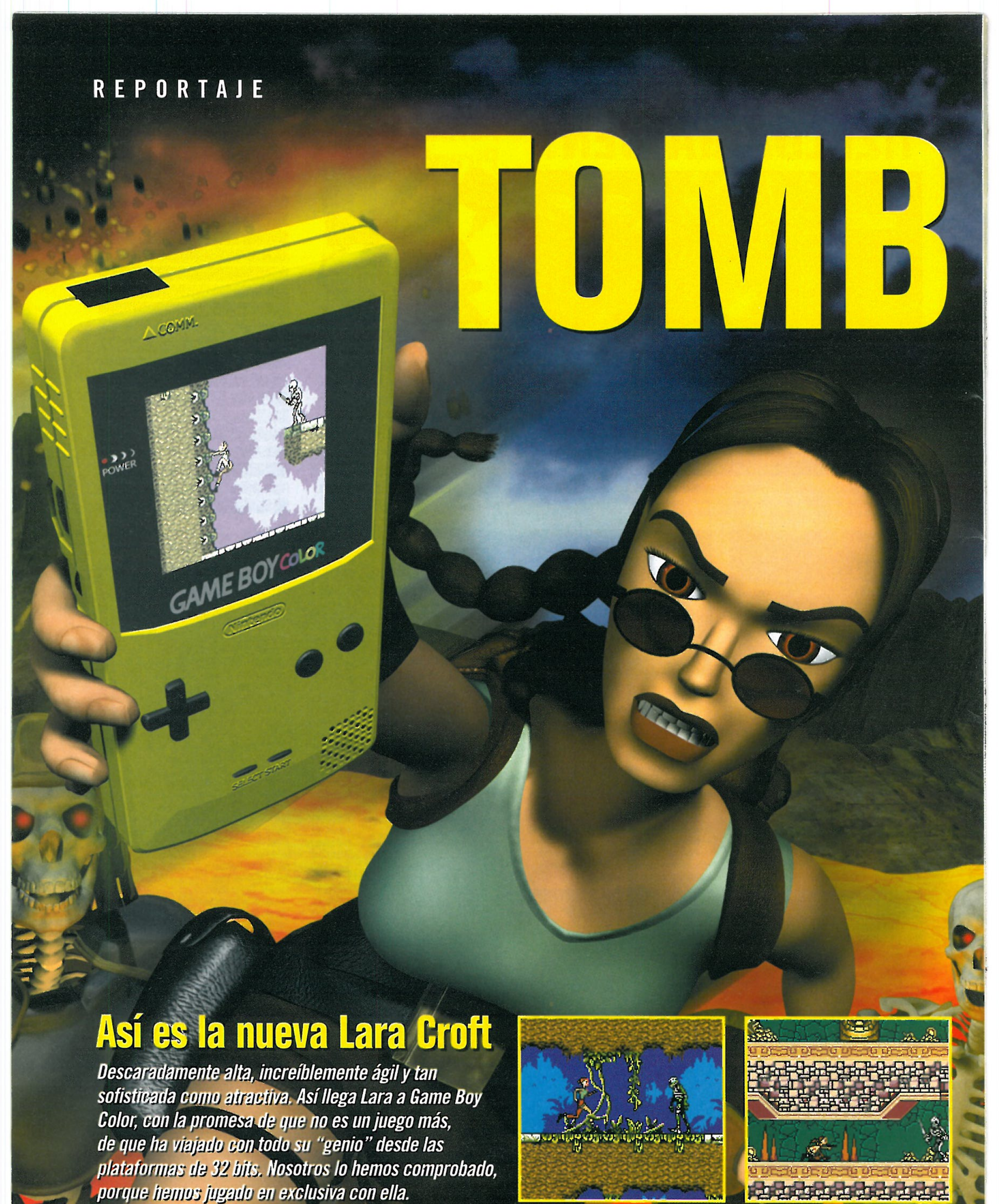
PREPARADOS...
en Nintendo 64

MARZO	
Fighter Maker	Virgin
Tony Hawk's ProSkater	Activision
Top Gear Hyperbike	Activision
Toy Story 2	Activision
ECW Hardcore Revolution	Acclaim
Battletanx Global Assault	3DO
NBA In the Zone 2000	Konami
ABRIL	
Operation Winback	Virgin
HydroThunder	Infogrames
Ridge Racer 64	Nintendo
McGrath Supercross 2000	Acclaim
MAYO	
Blues Brothers 2000	Titus
Pokémon Stadium	Nintendo
Mario Party 2	Nintendo
JUNIO	
Hercules	Titus
Perfect Dark	Nintendo

Rayman 2: lista de premiados con un cartucho para Nintendo 64

Óscar Santamaría Guinea	Álava
Eusebio Sala Sánchez	Alicante
Carles Ripoll Grau	Alicante
José A. López Bru	Alicante
Antonio soler Llorens	Alicante
Mª Asunción Flor Hernández	Alicante
Juan Rebollo Robledo	Asturias
Elena Quintana Haces	Asturias
Raúl Fernández Cobos	Asturias
Óscar M. Muñoz Clemente	Badajoz
Guillermo Julia Catalá	Baleares
Alejandro Pons Martínez	Baleares
Daniel Baena Sánchez	Barcelona
Xavier Ruíz García	Barcelona
Daniel Losada Fernández	Barcelona
Eduard Macarro Vilanova	Barcelona
Laura Moreno Pérez	Barcelona
Iván Montes Egea	Barcelona
Marcos Cabello Cerón	Barcelona
Jordi Fakiani López	Barcelona
Antoni Nart Comes	Barcelona
Jennifer Jara Caballero	Barcelona
María Puigdomenech Pujol	Barcelona
Laura Andreu Remola	Barcelona
José A. Camacho Ramos	S/C de Tenerife
David Rodríguez Díaz	Cáceres
Edgar Cabrejas Villasante	Cantabria
Aytor J. Terán Gutiérrez	Cantabria
David Llopis Nieto	Castellón
Emilio Polo González	Castellón
Juan M. Dols Sastriques	Castellón
Carlos Calvo Miravet	Castellón
Xavier Rambla i Alegre	Castellón
Jesús Ballesteros Rodríguez	Ciudad Real
José M. Morales Burgos	Córdoba
Manuel J. Espinosa Egea	Córdoba
Laura Castells Juliol	Girona
Javier Molinero Romero	Girona
Daniel García Silva	Girona
Antonio Cabrera Ruíz	Granada
Francisco Ubric Fernández	Granada
Ana Mª Ruíz Manjón	Granada
Rafael García Romero	Granada
Marta Ramírez Salas	Granada
Arkaitz Lasarte Audikana	Guipúzcoa
Asier Bolinaga Iracheta	Guipúzcoa
Manuel Jesús Capilla Pérez	Huelva
Christian Alexander Ott Flores	Huelva
José J. de la Torre Barriga	Huelva
Ramón Gómez Pozo	Huesca
Óscar Mostein Fernández	La Coruña
Diego Benito Pérez	La Rioja
Carmelo Martínez Martínez	La Rioja
Jorge Castán González	La Rioja
Alexander Loyola Zurbano	La Rioja
Ángela Albéniz Díez	La Rioja
Patricio Marqués Silván	León
Silvia Martínez Ufano	León
Lara Álvarez Rodríguez	Lugo
Carlos Peláez-Campomanes	Madrid
Enrique González Romeral	Madrid
Roberto Vázquez Gaitero	Madrid
Miguel Plaza Miralles	Madrid
Gloria Galán Mon	Madrid
Alejandro Santa-Cruz Villalonga	Madrid
Alfonso Espada Abajo	Madrid
Jorge M. Corbacho García	Madrid
Gustavo Sánchez Lluch	Madrid
Ricardo Robleño Cuzcano	Madrid
Belén Sáiz Alonso	Madrid
Alberto de la Paz Vela	Madrid
Javier Morejón Tejedor	Madrid
Joaquín Pereira García	Madrid
José Blanes Gálvez	Málaga
Rafael Alcaide Vega	Málaga
Jorge M. García Abril	Murcia
Fernando Caballero Martínez	Navarra
Manolo Daza Prados	Navarra
José M. Posada Estévez	Pontevedra
David Lameiro Rodríguez	Pontevedra
Emilio Díaz Bejarano	Salamanca
Pablo Miguel Díez	Salamanca
Andrés Trevilla García	Sevilla
Javier Morales Montero	Sevilla
Xavier Barrera Chillida	Tarragona
José M. Cuevas López	Tarragona
Xosé Martí Bel	Tarragona
Francisco López Mata	Valencia
Sergio Pascual Serral	Valencia
Jaime Verdejo Toledo	Valencia
Alberto Cámara Sánchez	Valencia
Ángel M. Domínguez Casas	Valladolid
Raúl Álvarez Velasco	Valladolid
David González Caballero	Valladolid
Neskuts Urquijo Arraiz	Vizcaya
Florentino Domínguez Uria	Vizcaya
Asier Herrero Rama	Vizcaya
Javier Larraz Bailo	Zaragoza
Mariano Fierro Menes	Zaragoza
Miguel Loren Muñoz	Zaragoza

TOMB



Así es la nueva Lara Croft

Descaradamente alta, increíblemente ágil y tan sofisticada como atractiva. Así llega Lara a Game Boy Color, con la promesa de que no es un juego más, de que ha viajado con todo su "genio" desde las plataformas de 32 bits. Nosotros lo hemos comprobado, porque hemos jugado en exclusiva con ella.

RAIDER
Primeros pasos en Game Boy

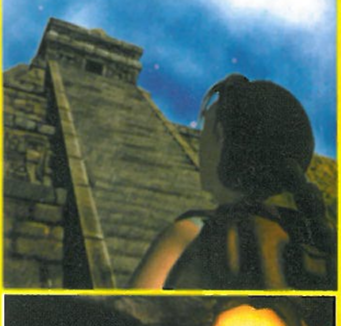
Tomb Raider estrena su primera versión para consolas Nintendo, exactamente verá la luz en Game Boy Color a finales de **marzo.** Eidos se ha atrevido con la portátil y, por lo que hemos visto, ha demostrado un altísimo nivel de trabajo y un casi perfecto conocimiento de la máquina. **Lo primero que destaca de Tomb Raider es la cantidad y calidad de movimientos de Lara.** Se mueve impresionantemente ágil y sus pasos son seguros, aunque también un poco "pesadotes" (jugamos con una beta). Lo segundo que nos ha llamado la atención es el **genial trabajo de coloreado.** La pantalla de juego es más nítida aún de lo se ve en estas imágenes, y los colores brillan junto a los efectos de sombreado. Falta mucho por contar, cosas como que tiene un argumento muy elaborado, gran variedad de escenarios, pero tranquilos que tendremos tiempo para contároslo...



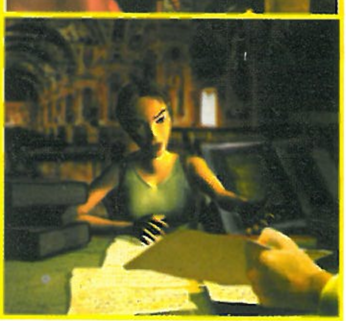
De llaves, ídolos e ítems va lo último de Lara. Hay que buscar una piedra mágica de la que hablan los viejos manuscritos.



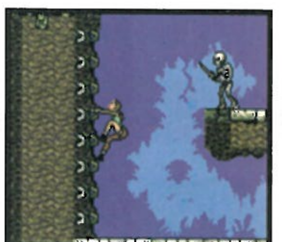
No hemos visto muchos enemigos, pero los pocos esqueletos, moscas y tarántulas nos han dado mucha guerra.





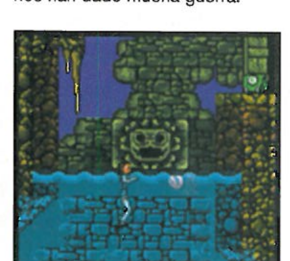












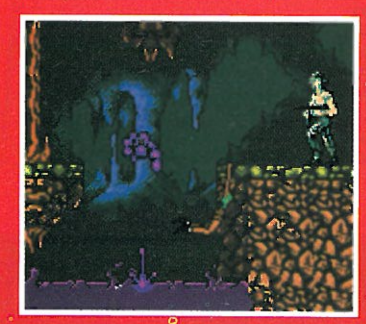
Durante el juego nos sorprenderán escenas cinemáticas de una calidad nunca vista en Game Boy. Su cometido será ponernos al tanto de una historia esbozada al estilo de Expediente X, con manuscrito de por medio, piedras que conceden la vida eterna y malos fumadores que pretenden el poder. Como podéis apreciar, Lara luce fantástica en estas imágenes.

Qué bien te mueves, Lara



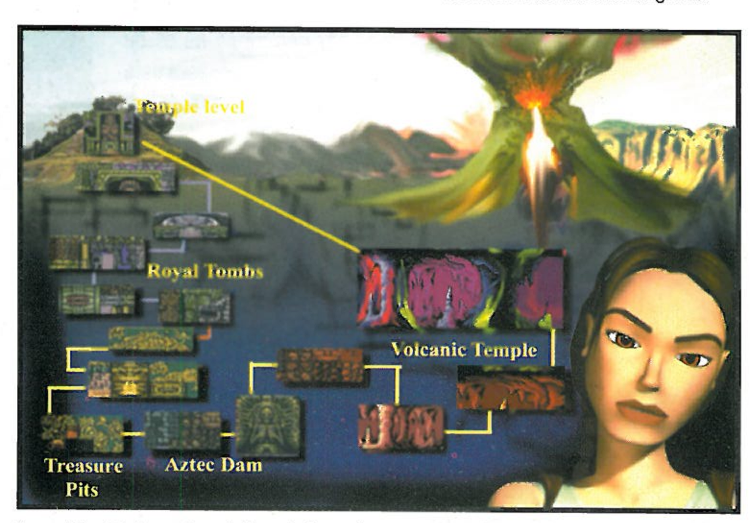






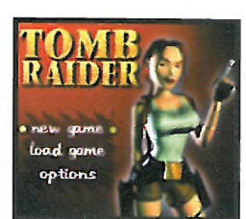


Alrededor de 2000 frames de animación dan para mucho en una Game Boy. Por ejemplo para dotar a Lara de la misma movilidad creíble que luce en las consolas grandes; para hacer de todo y todo fácil; para saltar, colgarse de plataformas, correr, agacharse, reptar, activar palancas... Sin límites.



Lara visitará todos estos niveles a lo largo de su aventura. Aquí podéis ver el desarrollo del juego, cómo se pasa de una fase a otra, en un documento creado por los programadores.







F-1 RACING CHAM

CREADO PARA GANAR

Ubi está finalizando el desarrollo de su último simulador de Fórmula 1. Es por ello que nos llevó de paseo a sus estudios en Montreal, Canadá, donde pudimos asistir a la presentación de «F1 Racing Championship» en sus respectivas versiones N64 y GBC. Aquí tenéis todo lo que había allí, menos la omnipresente nieve, que también os la traíamos, pero se derritió toda en el camino de vuelta. (¿Habéis visto alguna vez un avión inundado?)

NINTENDO 64

Sí, sí, no le deis más vueltas, los chicos de Ubi fueron los responsables del maravilloso y espectacular **«Mónaco GP 2»**. Ahora, tras algo más de un año de diferencia, llegan con un nuevo simulador que, como característica más importante para el aficionado a la F1, tiene la **licencia oficial.** Lo que quiere decir que los **16 circuitos,** los equipos, los monoplazas y sus pilotos, serán **los reales.** Pero claro, incluir la licencia y sacar otra vez al mercado el antiguo juego no es de recibo, por lo que, para esta versión N64, ha sido un equipo de desarrollo completamente nuevo (marroquíes ellos, muy exótico) el encargado de llevar toda la competitividad, parafernalia y, sobre todo, velocidad, de la F1 real a nuestras Nintendo64.


La IA de cada piloto se acercará mucho a la real.

En el cartucho tendremos **seis modos de juego,** entre los que destacan un **modo arcade** que incluye checkpoints, es decir, límite de tiempo (pocas veces visto en un simulador de F1), un **modo tutorial** en el que los menos expertos podrán aprender todos los secretos de la conducción de estos vehículos y, cómo no, un modo para dos jugadores que, por lo que hemos podido ver, no pierde un ápice de calidad gráfica en la partición de pantalla.

Flipante

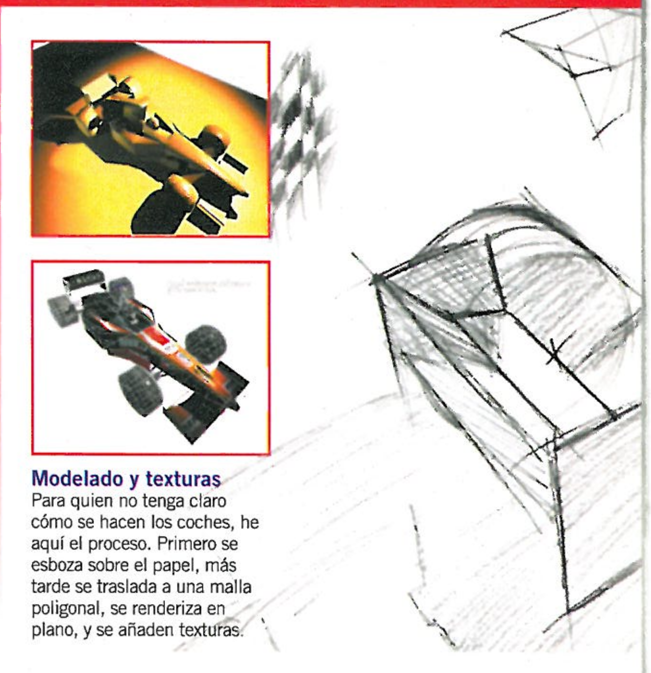
Pero no sólo se han trabajado los gráficos, la luz y sus reflejos, el realista sonido... sino que la IA de los pilotos llegará a un punto nunca visto. Cada **corredor se comportará de forma real,** es decir, que, si intentamos adelantar, por ejemplo, a Schumacher, veremos cómo nos cierra la trayectoria con su vehículo. Y además, también se ha incluido un nivel de error que los igualará aún más al comportamiento humano. Flipante, ¿verdad? Por último, tendremos un **completo garaje** con posibilidad de retocar hasta la última tuerca, condiciones atmosféricas variables en carrera, cuatro vistas, y... sí, por fin, a los españoles **Marc Gené y De la Rosa.** Es pronto para valorarlo, pero se nota que «F1RC» quiere ser el rey de la F1 para N64.


La vista subjetiva seguirá siendo realista y difícil.



En las partidas a pantalla partida pudimos comprobar que no se pierde un ápice de calidad gráfica. Todo un logro de Ubi.





Modelado y texturas
Para quien no tenga claro cómo se hacen los coches, he aquí el proceso. Primero se esboza sobre el papel, más tarde se traslada a una malla poligonal, se renderiza en plano, y se añaden texturas.



PIONSHIP

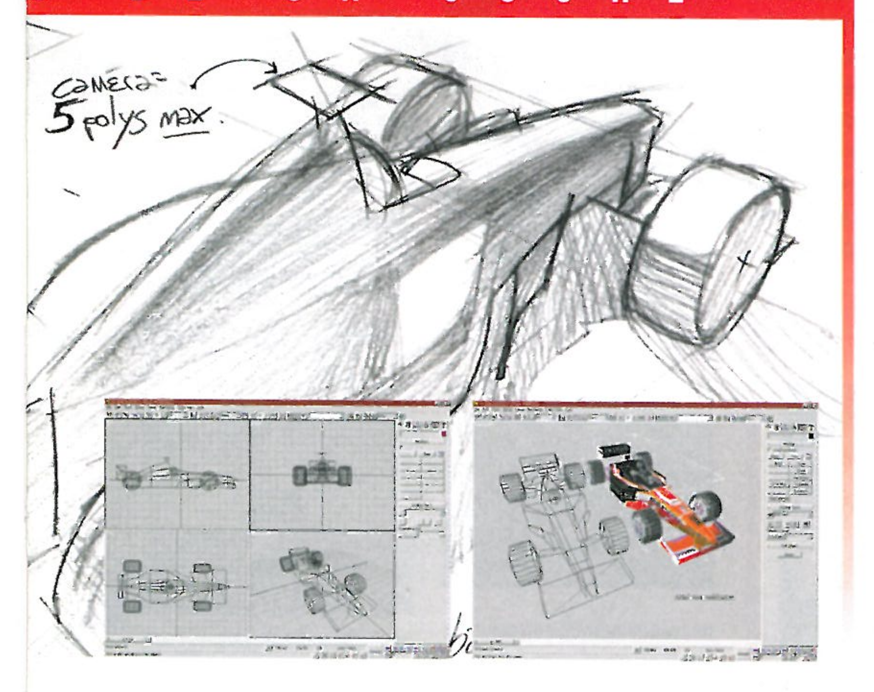

El realismo de las imágenes alcanzará sus cotas más altas en las repeticiones.


En Mónaco es difícil conducir, aunque muy fácil embestir a otros cual choto.


En los boxes, los mecánicos irán más rápido si pulsamos "A" como posesos.

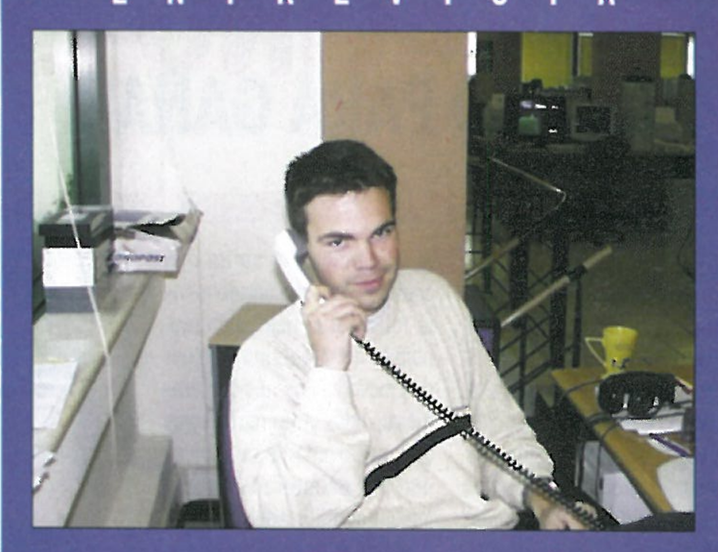

Las condiciones climáticas se verán reflejadas con un realismo alucinante.

O DE UN COCHE





ENTREVISTA



Mathieu Ferland

Jefe de proyecto de «F1RC» N64

Tras jugar alrededor de dos horas con la versión N64 de F1RC y, por fin, levantar la vista, nos dimos cuenta de que Mathieu Ferland, el jefe de proyecto, por fin se quedaba solo. Con acechante paso, nos acercamos a él para hacerle las siguientes preguntas.

¿Qué buscabais al diseñar «F1RC» para Nintendo 64?
Queríamos hacer el **simulador más realista, desafiante y excitante** nunca realizado en N64. Incluyendo todos los equipos, coches y circuitos de la temporada de F1 del 99.

¿Cuál es el objetivo clave del juego?
Ofrecer **diversión inmediata para todo tipo de jugador**, así como un gran desafío para los más expertos.

¿Qué diferencias tendrá respecto a «Mónaco GP 2»?
Este **es un juego completamente nuevo** que aprovecha al máximo la licencia de la FOA, más los mejores aspectos de Mónaco GP 2.

Para resumir, aquí está la lista de novedades del juego:

- **Todos los pilotos, equipos, coches y reglamentación de la temporada F1 del 99.**
- **Nuevo Driving Mode (tutorial) para convertirse en un verdadero campeón.**
- **Nuevo modo Arcade con checkpoints, que permite diversión total en un entorno visual realista.**
- **Nuevas y nunca vistas animaciones de los mecánicos de boxes.**
- **Menús totalmente nuevos.**
- **Nuevos sonidos.**

¿Cuáles son las principales características de «F1RC» aparte de la competición?
Diría que el **control super-realista de los coches** en modo simulación, la avanzada IA y la profunda jugabilidad. «F1RC» será un producto duradero porque ofrece la posibilidad de jugar divertidas partidas arcade y experiencias realistas en la simulación de una temporada de F1.

¿Con qué has disfrutado más durante el desarrollo del juego?
La parte más interesante y el mayor desafío ha sido intentar imaginar **dónde podíamos dar un empujón a la jugabilidad en un juego que intenta simular de manera realista** las carreras de F1. Teníamos que ser fieles a la esencia de este deporte. También está el hecho de que este juego es la secuela, no oficial, de Mónaco GP, y debíamos encontrar dónde era interesante innovar, y las características que debíamos dejar intactas respecto al programa original. En general, lo que más hemos disfrutado es el desafío de intentar mantener la frescura en el juego.

Por último, ¿cuál es tu juego favorito?
Je, je, je... Hay demasiados juegazos en el mercado, pero, si tuviera que escoger uno sería el «Gabriel Knight» y sus secuelas en PC. En consola, me decanto por **«GoldenEye»** para Nintendo 64.

F-1 RACING CHAMPIONSHIP
CREADO PARA GANAR

GAME BOY COLOR

El desarrollo de esta versión ha corrido a cargo de un **equipo de desarrollo de Ubi afincado en Milán,** y creado especialmente para la ocasión, mediante la elección de los mejores profesionales del sector. Y el fruto que pudimos ver en Canadá, queridos, lo corrobora. Aparte de todas las ventajas de tener **licencia oficial** (circuitos, coches y pilotos reales), este juego brillará en GBC por su **alta calidad técnica y jugabilidad.** Como primer golpe de efecto, tendremos una **vista subjetiva,** algo nunca visto en un juego de carreras para GBC. La **sensación de velocidad** aumentará con este lujo técnico gracias a la desaparición del sprite que controlamos, que normalmente ralentiza el tiempo de respuesta del programa al tener que moverlo. Además contaremos con dos útiles retrovisores que, con ayuda de un indicador, nos permitirán cerrar el paso o permitir adelantarnos, a cualquiera de los corredores que nos superen en velocidad.

A la altura de los 64 bits

Pero, fuera de la carrera en sí, también tendremos que quitarnos el sombrero, pues la recreación del **garaje** en la portátil llegará a un nivel propio de consolas más potentes, al incluir la posibilidad de **retocar el tipo de ruedas, cantidad de combustible, grados de los alerones...** Muy completo. Y, en cuanto a jugabilidad, además de un control suave y fiel, encontraremos **tres modos para la opción simulación,** y cuatro para quien elija jugar en arcade. Por último, y como ingeniosa novedad, cuando entremos en boxes en plena carrera, se nos dará la posibilidad de reducir el tiempo de espera mediante la pulsación de un botón a toda pastilla. Cuanto más rápido pulsemos, antes saldremos de nuevo a la pista. De momento, poco más os podemos decir, pero también es verdad que poco más se puede exigir a un simulador de F1 para GBC.

El cartucho ofrecerá una gran sensación de velocidad.



Para entrar en boxes, habrá que estar atento a la flechita...

LOS DECORADOS





Si por algo llaman la atención estas pantallas, es por sus decorados. ¿Os habéis fijado en las enormes estructuras? Esto es debido a la **nueva técnica utilizada para los fondos,** que recrea el **circuito real** mediante una tira de ocho pantallas de largo.


Se podrá elegir entre cambio automático o manual.


La sensación de profundidad es enorme, gracias a los fondos.


El tamaño de los coches permitirá gran detalle gráfico.



Las pistas serán anchas y se podrá adelantar con facilidad.


Un trompo en un mal momento, y adiós a los laureles.


Podremos ver la diferencia con el coche que va delante.



Todos los circuitos han sido reflejados con máximo realismo.

DAMIANO Y SU EQUIPO



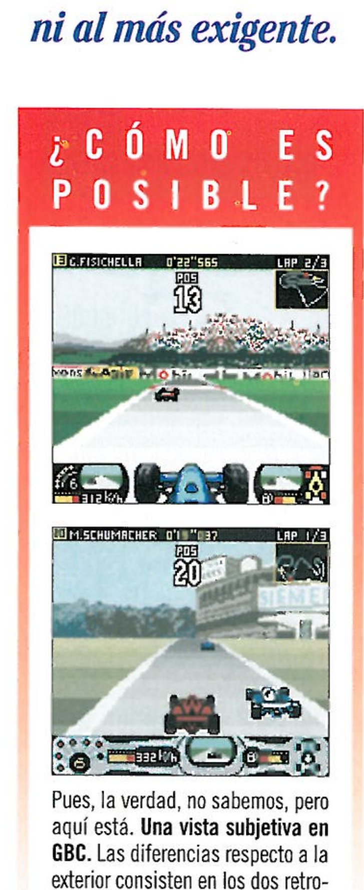


Este señor de simpática y acogedora pose que veis a la derecha, no es otro que **Damiano Bazzoni, el jefe de producción de la versión GBC de «F1RC».** Lo que más le gusta de su juego es la sensación de velocidad y haber conseguido recrear una vista interior en la portátil de Nintendo. Pero también le gustan otras cosas que no ha hecho él, por ejemplo, «The Legend of Zelda», la serie de juegos «Resident Evil», y «Pokémon» (cualquier cosa de Pokémon). **Es su primer trabajo en la realización de videojuegos** y ya ha sorprendido a la prensa mundial, por su brillante simulador para GBC y por su eterna simpatía. Una pena no haber conocido al equipo al completo, lo que habríamos carcajeado...

A.ZANARDI 0'30"373 LAP 1/3

La licencia permitirá que vayamos pilotando Ferraris, Minardis, Benettons...

Con la licencia y la calidad mostrada, podéis estar seguros de que «F1 Racing Championship» para GBC no defraudará ni al más exigente.



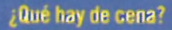
¿CÓMO ES POSIBLE?

Pues, la verdad, no sabemos, pero aquí está. **Una vista subjetiva en GBC.** Las diferencias respecto a la exterior consisten en los dos retrovisores, la reducción de la altura de la perspectiva, y una velocidad algo superior. Increíble pero cierto.

DE VIAJE A CANADÁ

FUERA DE JUEGO

UBI no se limitó a llevarnos a Canadá, enseñarnos el juego y meternos en el avión de vuelta. En la estancia de tres días que pudimos disfrutar, tenían algunas sorpresitas para la panda de "pirados" que formábamos el grupo de prensa. Y también teníamos nosotros alguna para ellos, aunque al principio no lo sabíamos...



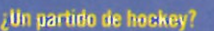
¿Qué hay de cena?

Sí, claro, todo el mundo come, hasta los redactores de Nintendo Acción tienen momentos de debilidad. Sabíamos que terminaríamos picando algo, pero no que... ¡íbamos a cenar con los programadores! ¡¡¡Bien!!!

Tras la cena, las charlas con los autores de las diferentes versiones del juego se tornaron gritos (todo el mundo hablaba y poco más se podía hacer para que te oyeran, excepto taparles a todos la boca con una cebolla frita, acción mal vista en Montreal centro) hasta que las conversaciones verduleras se diluyeron en unas partiditas de billar, en las que dejamos claro que lo nuestro son los pads de control (perdimos todas las partidas, qué pasa). Aún así, un placer.

¿Qué es el Ski-doo?

Y dale. Por mucho que lo preguntes, no lo sabrás hasta montar en una de estas motos de nieve. Nosotros lo hicimos. Y el placer de verse inmerso en un enorme bosque nevado, sin pasar frío (pero a unos -20ºC) y conduciendo fue, en un principio, enorme. Más tarde dimos la campanada. Haciendo gala de nuestra experiencia en juegos de conducción, decidimos atajar hacia la derecha en una curva cerrada hacia la izquierda. Seguíamos vivos, así que, tras los 120 Km de "paseo a 80 Km/h", decidimos que lo mejor era irse a dormir, a ver si la espalda se arreglaba un poco... por lo menos, para poder caminar erguidos al día siguiente, que tocaba ir a ver...



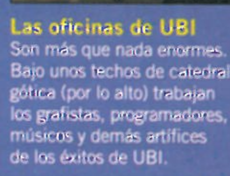
¿Un partido de hockey?

Sí. Por cortesía de UBI asistimos al grandioso enfrentamiento de la NHL entre Montreal Canadiens (los buenos) y Carolina Hurricanes (los menos buenos). A pesar de nuestro afán por animar a los de Carolina (sin gafas, la vida se hace más peligrosa), nadie nos pegó, ya que el espectáculo era continuo y, además, ganaron los de Montreal por 3-0.

Y así terminó nuestro glorioso viaje, del que agradecemos, sobre todo, el buen rollo de todos los que nos acompañaron en esta aventura.



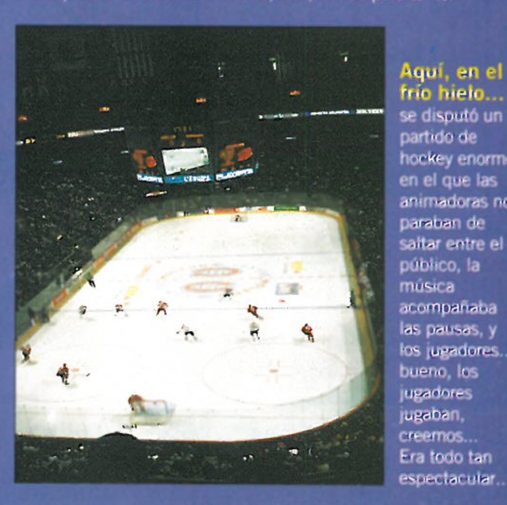
Las calles de Montreal son todas nevadas, así que es fácil perderse si no vas acompañado por alguien que sepa dónde vamos. Menos mal que estaban allí Nieves Posado (de Ubi), Ruth, Roberto, Johny (de Playmanía) e incluso Damiano, alegres compañeros.



Las oficinas de UBI Son más que nada enormes. Bajo unos techos de catedral gótica (por lo alto) trabajan los grafistas, programadores, músicos y demás artífices de los éxitos de UBI.



Ski-doo al poder Aquí está. El único miembro de Nintendo Acción que no se asusta ni mirándose al espejo, consiguió plasmar el miedo en su rostro para la instantánea. Vamos, Javi, no fue para tanto.



Aquí, en el frío hielo... se disputó un partido de hockey enorme, en el que las animadoras no paraban de saltar entre el público, la música acompañaba las pausas, y los jugadores... bueno, los jugadores jugaban, creemos... Era todo tan espectacular...

POKÉMON
Segundo asalto

AVANZAMOS LOS DOS PRÓXIMOS RPG DE POKÉMON QUE LLEGARÁN A TU GAME BOY

Yellow Version

¿Por qué una versión Yellow? Porque a los seguidores de la serie de TV les encantaría jugar con Pikachu como primer Pokémon, y destrozar a Jessie y James de vez en cuando.

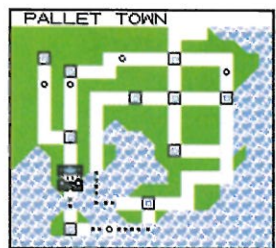
Y Nintendo lo sabe. Por eso van a hacer realidad vuestros sueños con esta versión, que se lanzará en junio. Aunque el juego en sí será el mismo, seguirá el desarrollo de la serie en lo posible incluyendo nuevos detalles, diálogos y luchas extra.





Aquí está la estrella del mundo Pokémon. En esta nueva versión nos acompañará desde el comienzo. Lo cazará el profesor Oak y, al igual que en la serie, nos lo cederá como el último Pokémon disponible.











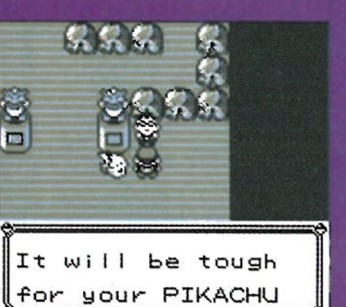
El comienzo es exactamente el mismo. A Ash se le pegan las sábanas y llega corriendo al laboratorio del Profesor Oak. Gary se adueña del último Pokémon (un Eevee) y Oak cede la tutela de Pikachu a nuestro prota. Después, Pika nos acompañará a pie durante todo el juego.



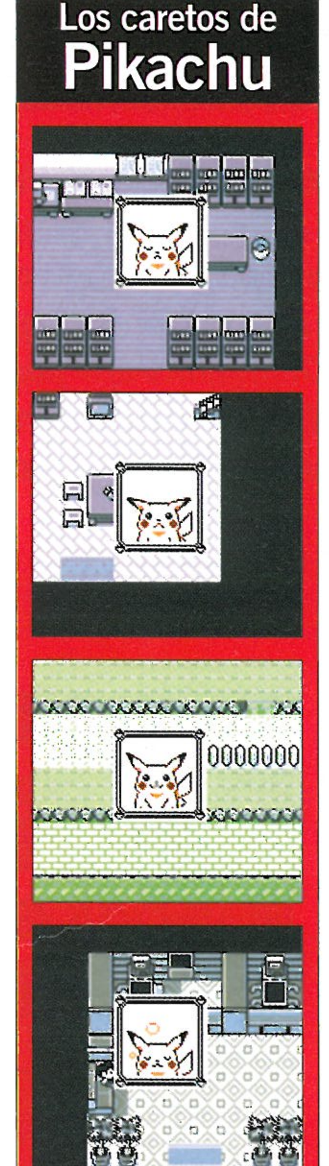


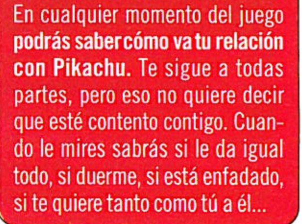






Los caretos de Pikachu





En cualquier momento del juego **podrás saber cómo va tu relación con Pikachu.** Te sigue a todas partes, pero eso no quiere decir que esté contento contigo. Cuando le mires sabrás si le da igual todo, si duerme, si está enfadado, si te quiere tanto como tú a él...



Gold & Silver

Dos nuevas ediciones, una nueva historia. El argumento de estas dos novedades Pokémon será completamente nuevo, aunque, eso sí, la máxima seguirá siendo "Hazte con todos".

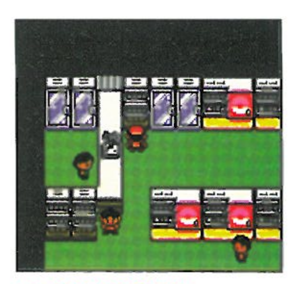
El mundo Pokémon cambiará en su disposición, mostrando nuevas ciudades (menos Pueblo Paleta, que seguirá siendo exactamente igual), los personajes principales también serán desconocidos para todos y, lo más importante, llegará lleno, repleto de colores. Cada lugar, personaje y objeto mostrarán un mayor nivel de detalle gráfico que en anteriores entregas. ¿Cuándo estarán por aquí? Allá por el 2001, queridos Pokémaniacos.



¡Otra vez Gary! No será nuestro único enemigo, pero aparecerá para seguir haciéndonos la puñeta.



Medallas. Seguirá habiéndolas, pero sus poseedores serán ocho nuevos entrenadores.



Las tiendas Pokémon. Volverán a surtirnos de ítems a cambio de dinero. ¿Pokéball? Claro que habrá.





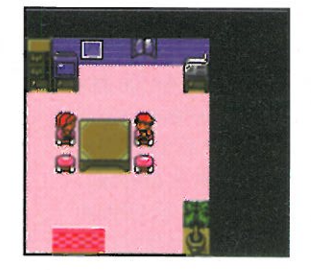
Pokécenter. El aspecto del juego será mejorado, Centros Pokémon incluidos.

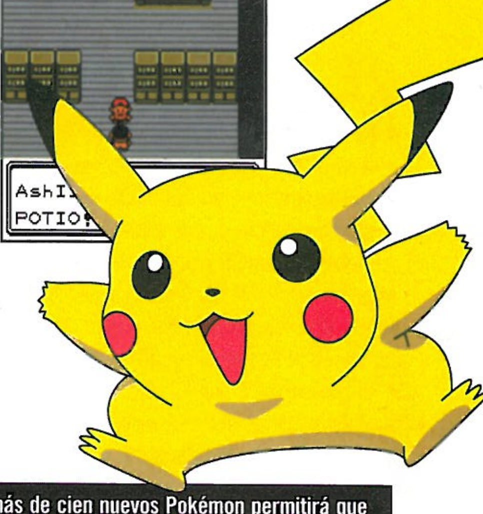






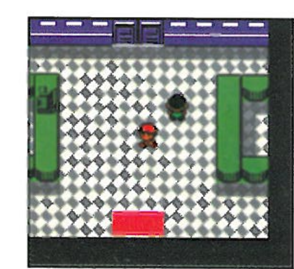


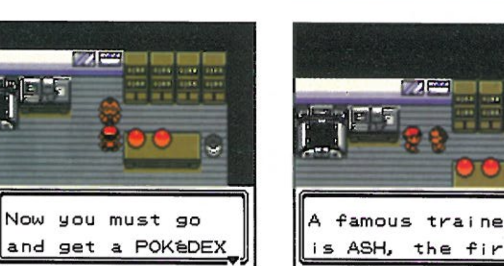




En «Pokémon Gold & Silver» nos espera una nueva historia dentro de un mundo Pokémon totalmente diferente.



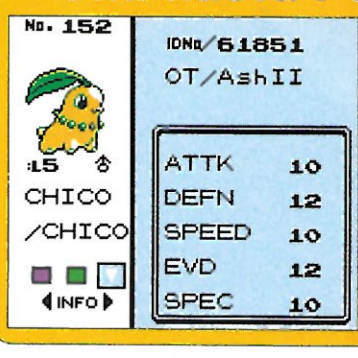




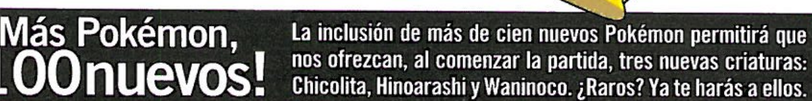
¿Profesor Oak? Pues no. En estos cartuchos nos guiará otro señor.

¿Ash? Tampoco, tampoco. Ash se habrá convertido en una leyenda.

Una nueva Pokédex



Mejorarán, y mucho, las prestaciones de la Pokédex antigua. Así, la información de cada Pokémon se verá ampliada y mejor estructurada. Y será más atractiva, gracias al color y a un nuevo diseño de presentación en pantalla.



Más Pokémon, ¡100 nuevos!

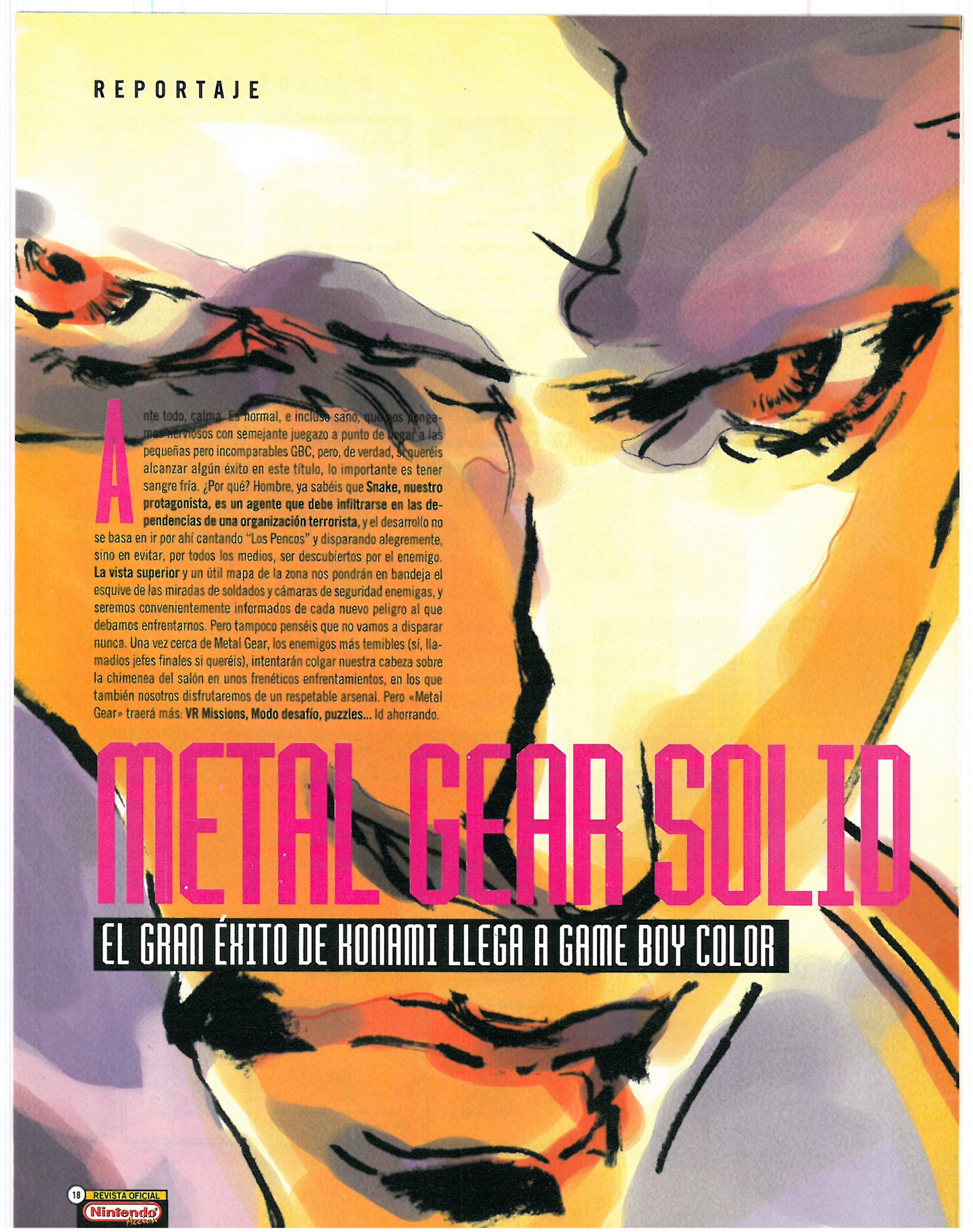
La inclusión de más de cien nuevos Pokémon permitirá que nos ofrezcan, al comenzar la partida, tres nuevas criaturas: Chicolita, Hinoarashi y Waninoco. ¿Raros? Ya te harás a ellos.











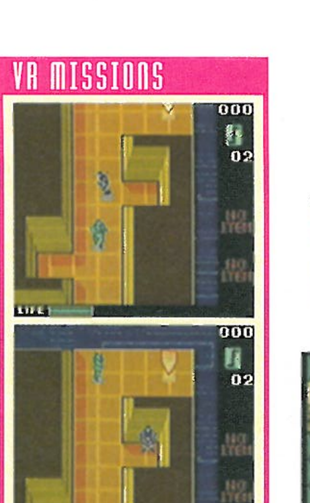
Ante todo, calma. Es normal, e incluso sano, que nos pongamos nerviosos con semejante juegazo a punto de llegar a las pequeñas pero incomparables GBC, pero, de verdad, si queréis alcanzar algún éxito en este título, lo importante es tener sangre fría. ¿Por qué? Hombre, ya sabéis que **Snake, nuestro protagonista, es un agente que debe infiltrarse en las dependencias de una organización terrorista,** y el desarrollo no se basa en ir por ahí cantando "Los Pencos" y disparando alegremente, sino en evitar, por todos los medios, ser descubiertos por el enemigo. **La vista superior** y un útil mapa de la zona nos pondrán en bandeja el esquive de las miradas de soldados y cámaras de seguridad enemigas, y seremos convenientemente informados de cada nuevo peligro al que debamos enfrentarnos. Pero tampoco penséis que no vamos a disparar nunca. Una vez cerca de Metal Gear, los enemigos más temibles (sí, llamadlos jefes finales si queréis), intentarán colgar nuestra cabeza sobre la chimenea del salón en unos frenéticos enfrentamientos, en los que también nosotros disfrutaremos de un respetable arsenal. Pero «Metal Gear» traerá más: **VR Missions, Modo desafío, puzzles...** Id ahorrando.

METAL GEAR SOLID

EL GRAN ÉXITO DE KONAMI LLEGA A GAME BOY COLOR

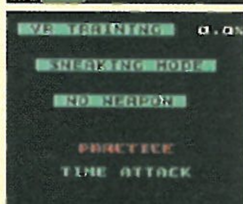


VR MISSIONS

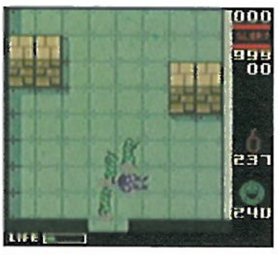




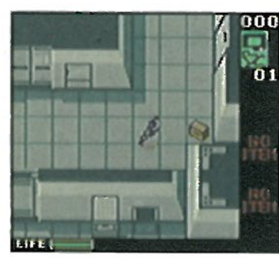




¿Entrenamiento? Sí, ya... Como sabréis, este juego en su versión 32 bits ha disfrutado de dos entregas. La primera, el juego original más algunas VR Missions (pequeñas misiones que se desarrollan en un entorno virtual), y la siguiente, sólo VR Missions. Pues, **en nuestro cartuchito, entrará el juego al completo mas 180 VR Missions,** número que se verá multiplicado por los modos especiales para GBC.

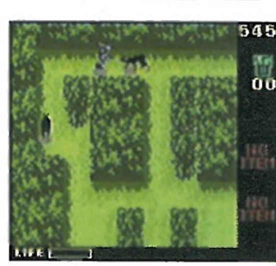


Si el enemigo te descubre, intenta esconderte rápido, o paliza segura.



Encontrarás ítems repartidos por el mapeado. Y lo agradecerás mucho.

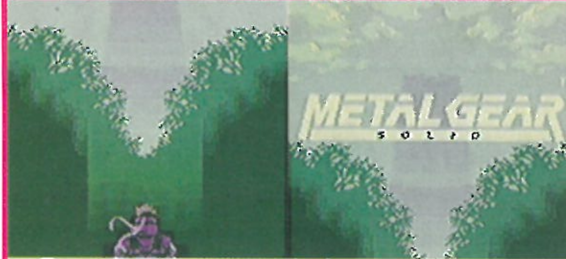




No, aunque no veas soldados no estás a salvo. ¿Crees que los perros están aquí por parte de la novia?



TAN ESPECTACULAR COMO UNA PELÍCULA



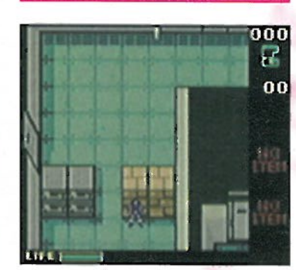
Ya has superado unos pocos niveles y... De pronto aparece una secuencia de animación con Snake a lo grande, ante el complejo militar de la organización terrorista, una música rimbombante y el logo del juego. Por si no te habías dado cuenta, el verdadero desafío empieza ahora. Una quedada en GBC.

SÓLO TÚ Y YO





Los enemigos finales se enfrentarán con Snake en lugares cerrados, sin soldados, cámaras, ni otras cosas de las que preocuparnos. De todas formas, bastante tendremos con encontrar la manera de dañar a estos supersoldados.



El scroll manual nos ayudará a ver peligros potenciales, como la cámara de seguridad de ahí arriba.



La entrada de Snake en pantalla será de lo más espectacular.

ADEMÁS, PUZZLES



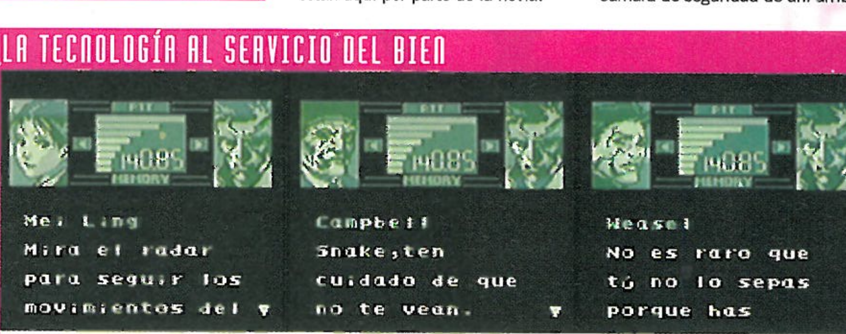
La habilidad mental también será importante. En ciertos lugares, como estas compuertas, deberemos **descubrir la clave mediante el método ensayo-error** (como los chimpancés... da qué pensar) para poder pasar a la siguiente pantalla. Al menos, en estas situaciones no habrá enemigos asediándonos.



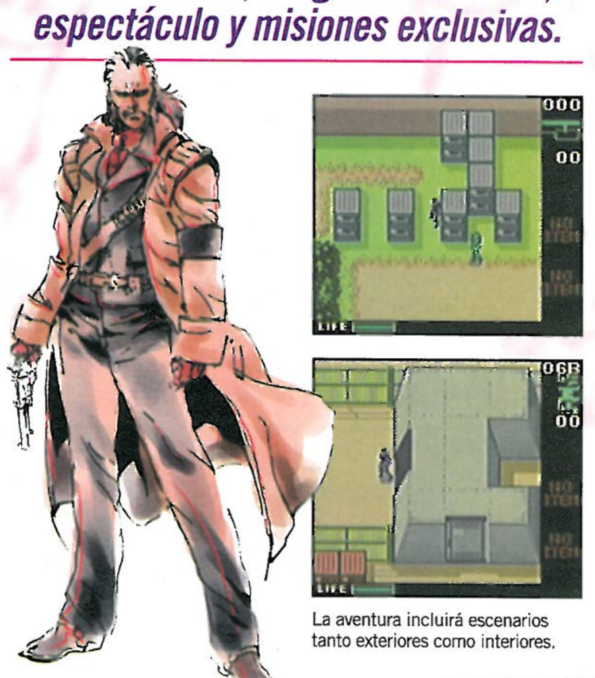
Compañeros. No, no hablamos de la serie esa de juventud total y amiguismo forzado. Nos referimos a los pocos amigos que Snake encontrará en su aventura. Eso sí, son verdaderos camaradas, pues ayudarán aún a riesgo de morir.

«Metal Gear Solid» llegará en Abril a nuestras GBC, cargado de acción, espectáculo y misiones exclusivas.

LA TECNOLOGÍA AL SERVICIO DEL BIEN



El códec será la única manera de contactar con tus superiores. Es una especie de móvil conectado a tu oído interno, pero con imágenes además de audio, que permitirá a Campbell, Mei Ling, Weasel y demás compañeros del exterior, ayudarnos siempre que lo necesitemos. Eso sí, apréndete sus frecuencias o apúntalas en un papel. Si no conoces el número exacto, no podrás contactar con ellos.



La aventura incluirá escenarios tanto exteriores como interiores.

Vigilante 8 - 2nd Offense

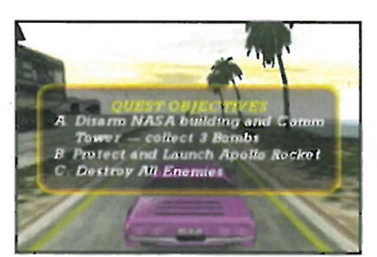
Compañía: **Activision (Luxoflux)** Tipo de juego: **Conducción** Lanzamiento: **Marzo**

Activision se echa de nuevo a la carretera

Segunda entrega de la saga Mad Max, y vuelta a la **mezcla conducción-destrucción** que tan buen sabor de boca nos dejó hace más o menos un año la primera parte. ¿Qué novedades nos vamos a encontrar en ésta? **Por lo pronto el espíritu continuará inalterable.** El paisaje apocalíptico, con **8 nuevas localizaciones** en otros tantos estados norteamericanos, y la consigna de **destruir antes de que nos destruyan.** También el look gráfico irá en la misma línea de la primera entrega, con **escenarios rudos, siniestros y no demasiado bien detallados.** Pero lo que mola es que **serán totalmente destruibles,** ya sea a base de disparos o de topetazos. Primera diferencia con el original. Otra es que habrá **18 pilotos,** en total diez nuevos porque el resto repetirá. Y no sólo conduciremos máquinas "setenteras", además encontraremos cacharros tan modernos como un **vehículo lunar** y una moto con sidecar, a lo que hay que añadir el camión de la basura, el autobús, un buggy, en fin vehículos superdivertidos.

Dos cosas más sobre los autos en cuestión. Una, que son convertibles: con el ítem adecuado serán capaces de volar o de surcar la nieve sin problemas; y dos, que se pueden potenciar: busca los ítems cuando te cargues a otros vehículos y ya verás cómo cambian de aspecto y se vuelven más agresivos y poderosos.

Tendremos cita con estos monstruos, sus modos de juego, el divertido multijugador, y otros coches de choque el mes que viene. Ahí quedan estas pantallas, todas muy ilustrativas, para amenizar la espera.



▲ *El modo* **Quest** *exigirá cumplir unos objetivos (diferentes para cada piloto) en cada nivel.*



▲ *Los decorados están llenos de* **ítems.** *Uno de ellos nos servirá de escudo protector.*



▲ *Todo el mobiliario es* **destrozable.** *Un placer para fans de la saga, para emprenderla a golpes.*

Lo más divertido





▲ **Como en la entrega anterior,** *el modo multijugador seguirá llevándose la palma en cuestión de diversión. Tendremos tres modos para aplastar los dientes al contrario (Brawl, Team y Smear) y como la técnica acompañará la ración de bofetadas con una notable definición y buenos movimientos, el resultado será que no podréis perderos una peleita.*







Primera impresión

☺ El aspecto de los coches, mejor aún los recién llegados, sus armas y reacciones espectaculares.

☺ Que los escenarios sean completamente destruibles. Incluso a veces tendremos que destrozar edificios para conseguir los objetivos.

☹ El aspecto gráfico no está muy bien cuidado. Se echa en falta más detalle y una mejor definición. Pero así es la filosofía de la saga...

☹ El nivel de dificultad ha crecido bastante. Cumplir los objetivos no será nada fácil, cumplirlos todos queremos decir.











▲ *Los* **porrazos** *serán de nuevo la salsa del juego. Lo primero la estética, y después el continuo desparrame de tortas.*

Transformables y convertibles

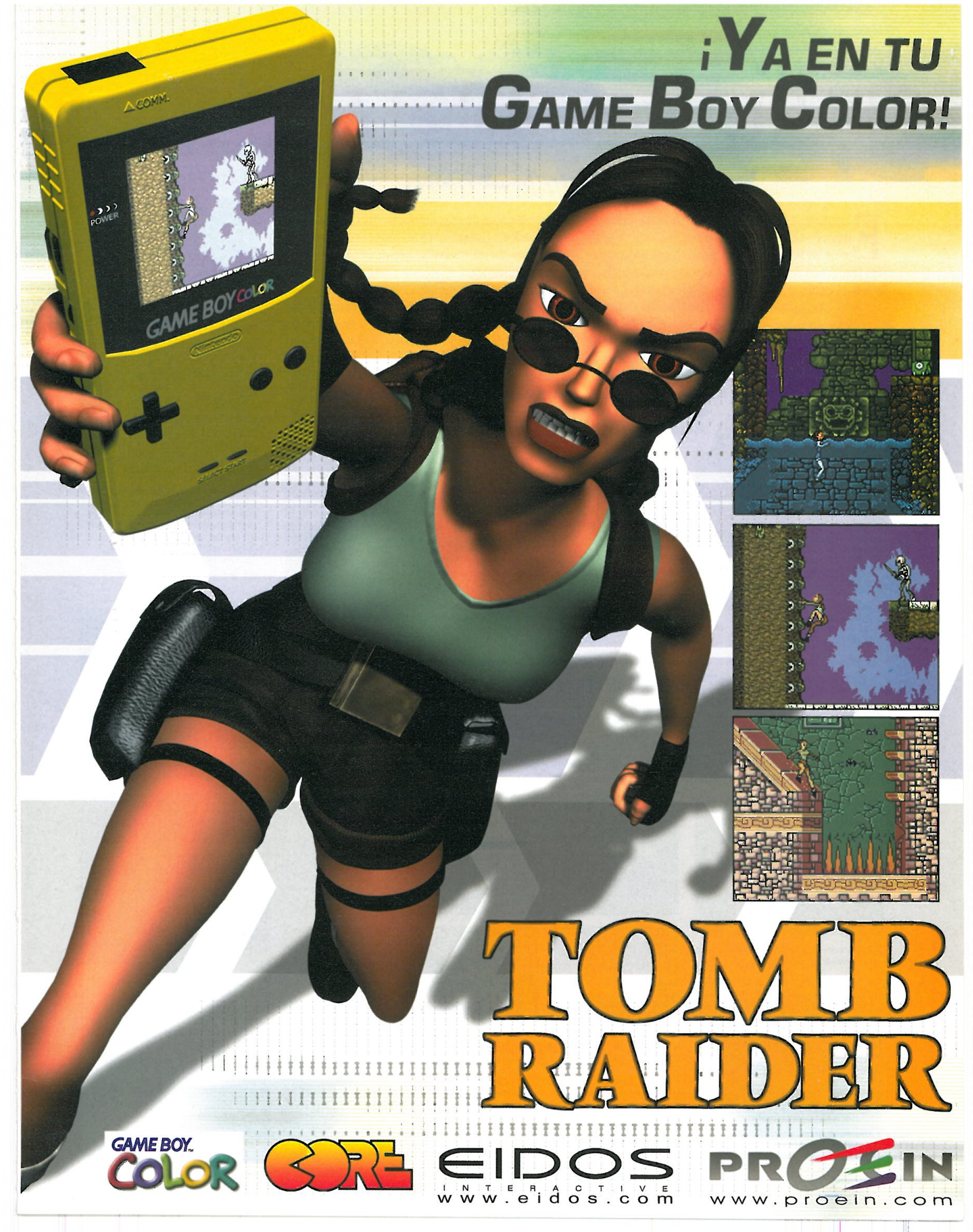






▲ **Con el ítem adecuado** *o atravesando la puerta correcta, nuestro vehículo podrá surcar tranquilamente las aguas, o volar, o agarrarse a la nieve como un trineo. Cuestión de cambiar las ruedas por otra cosa.*




¡YA EN TU GAME BOY COLOR!
TOMB RAIDER
GAME BOY COLOR
CORE
EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com
PROEIN
www.proein.com

Battletanx: Global Assault

Compañía: **3DO** Tipo de juego: **Shoot´em Up** Lanzamiento: **Marzo**

Entre tanques anda el juego

El argumento de este Battletanx es de lo más original. Habla de un **virus que acabó con millones de mujeres en la Tierra,** de gobiernos que recluyeron a sus féminas en lugares secretos y de una guerra nuclear que lo devastó todo. Estamos en el 2016 y la nueva civilización se ha agrupado en torno a dos tipos de "cultura": los gangs y tribes, los malos y los buenos. Las mujeres son adoradas como Queenlords y cada tribu o banda tiene la suya a buen recaudo en la base. Para defenderse utilizan tanques modernos que se desplazan a gran velocidad y disponen de una potencia de tiro bestial. Podrás comprobarlo en cualquiera de los 8 modos que presenta «Battletanx». Desde campaign, que viene a ser un modo historia compuesto por 18 niveles, a Battlelord, donde gana el jugador que logra encontrar a la reina y llevarla hasta su base. Ocho modos a cada cual más divertido y siempre con el espectáculo por delante. Podremos manejar hasta **12 tanques diferentes** para destruir (por completo) los **24 escenarios de juego.** Y nada de decorados inventados, las batallas tendrán lugar en escenarios tan reconocibles como París, Londres, Washington o Berlín. Aunque lo que realmente te cautivará será el **dinamismo y la jugabilidad** con que se presenta lo último de 3DO en tu N64.

▲ **El diseño** *de los tanques y su maniobrabilidad serán tan espectaculares como ves aquí.*



▲ **A mi no me dispares,** *que como dice ese texto, soy de los tuyos compañero.*



▲ **Momento crucial.** *Un misil está a punto de impactar en un tanque de la banda amarilla.*

¿Cómo quieres jugar?





▲ **Battletanx II te sorprenderá por sus 8 modos de juego.** *Cada uno te propondrá acciones y objetivos diferentes. En Battlelord tendremos que recuperar a la reina y llevarla a la base (pantalla superior); en convoy deberemos proteger a camiones y tropas del fuego enemigo; en campaign se nos presentará una misión que cumpliremos nivel a nivel...*

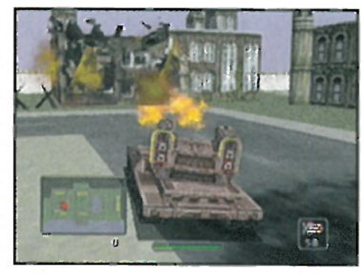
Items devastadores





◀ *Esparcidos por el escenario hay numerosas* **cajas. Recógelas** *porque contienen ítems tan preciados como armas láser, misiles guiados, propulsión turbo, radar...*



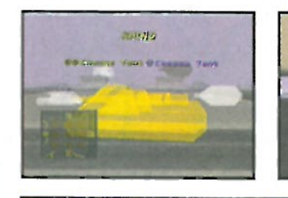


▲ **Los escenarios** *son completamente destruibles, así que no te cortes hombre.*



▲ **Los tanques se arrugan** *con las explosiones y van perdiendo velocidad y potencia.*

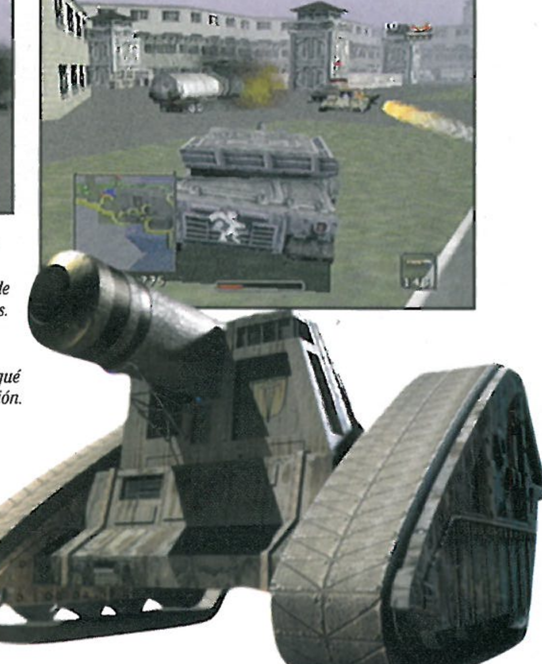






▲ *La consola se encargará de llevar la cuenta de* **enemigos** *caídos.*

◀ **Con el ítem** *adecuado, fíjate qué pedazo de explosión.*





▲ **Una acción frenética,** *en plan arcade total, preside el desarrollo del cartucho.*

Primera impresión

☺ Los tanques se desplazan a una velocidad de vértigo. Hay acción por los cuatro costados.

☺ Con nada menos que 8 modos de juego diferentes, parece imposible aburrirse.

☹ Los tanques están bien detallados, pero los escenarios lucen una intensa niebla.

☹ No te puedes fiar demasiado del control. Es algo perezoso y no muy obediente.







INCLUYE
EL AUTÉNTICO
JUEGO CON DISCOS
DE COMBATE.









¡Hazte con las nuevas figuras Pokémon de Hasbro!

Empieza la competición de los Maestros Pokémon de Hasbro. Las auténticas figuras de tu serie favorita. ¡Consíguelos a todos! Pikachu #25, Squirtle #07, Raichu #26, Blastoise #09... Prepara tus Pokémon, elige los discos de combate y lánzalos hacia arriba. Si el tuyo tiene más estrellas, eliminarás al adversario. Pero recuerda, los auténticos Pokémon son los de Hasbro. Pokémon de Hasbro. Hazte con todos.

Hasbro

www.hasbroiberia.com

Konami GB Collection 2

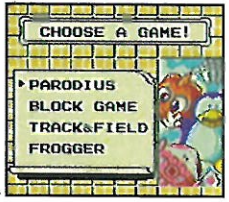
Compañía: **Konami** Tipo de juego: **Arcade** Lanzamiento: **Marzo**

Los otros cuatro magníficos

La segunda entrega de Konami para los nostálgicos y viciosillos de los arcades antiguos está próxima a ver la luz. Incluirá cuatro títulos de lo más apetitoso: **«Parodius», «Block Game», «Track & Field» y «Frogger».** Sí, bueno, a lo mejor ya los jugasteis en su momento, pero, como en el anterior volumen de «Konami GB Collection», se verán mejorados por el entorno gráfico, más nítido y coloreado. Y, lo más importante, los cuatro juegos, adictivos como ellos solos (damos fe), saldrán al mercado en un solo cartucho, al mismo precio que uno normal.



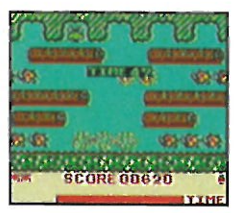




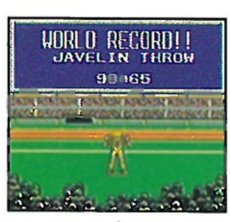
▲ **Al encender** *la consola un menú nos ofrecerá los 4 títulos.*



▲ **Parodius** *siempre ha sido un vicio de mata-marcianos.*



▲ **El famoso Frogger** *nos reta a cuidar una ranita.*



▲ **Track & Field** *seguirá proponiéndonos batir récords.*

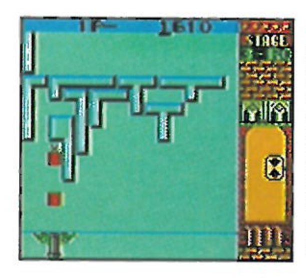
Primera impresión

☺ Poder volver a disfrutar de «Parodius» y «Track & Field» siempre es una suerte. Y ahora en color.

☺ En el mismo cartucho disfrutaremos cuatro tipos de juego diferentes. Si te cansas de marcianos, prueba la rana.

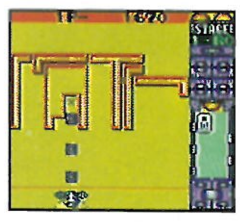
☹ A quien no le gusten el arcade y las antigüedades, en fin, poco tendrá que hacer con este cartucho.

☹ Los juegos son adictivos, jugables pero, ¿y la duración? ¿tendrá el mismo problema que el primer volumen?

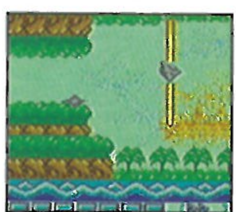


◀ **Block Game** *puede ser el menos conocido. Por eso, os diremos que sólo consiste en eliminar los bloques que bajan por la pantalla a base de disparos.*

La diversión se multiplica









▲ **Los cuatro títulos** *tienen una base jugable diferente. «Track & Field» es pulsación frenética de botones; «Parodius», puro mata-mata; «Frogger», habilidad con la cruceta; y «Block Game» un puzzle.*

Magical Tetris

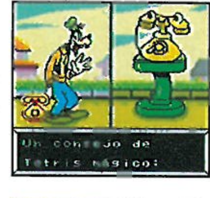
Compañía: **Capcom** Tipo de juego: **Puzzle** Lanzamiento: **Marzo**

Rol, Tetris y Disney

Increíble, pero los señores de Capcom, en su eterna sabiduría, han conseguido unir en un solo cartucho estos tres términos. Manejaremos a un personaje Disney a lo largo y ancho de una ciudad poblada por más personajes de la misma firma, que nos irán **retando a partidas de Tetris para conseguir ser los campeones de la liga** Tetris. Disfrutaremos de distintas modalidades de Tetris, que cambiarán el objetivo (hacer el máximo de líneas, eliminar ciertas piezas...), y también podremos probarlos por separado desde el menú principal. **Se avecina un éxito seguro.**



◀ **Los personajes Disney** *poblarán la ciudad. Todos ellos participan en la liga, así que, tendrás que ir en su busca.*



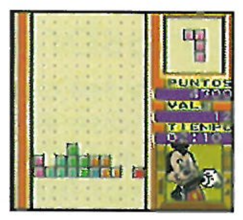


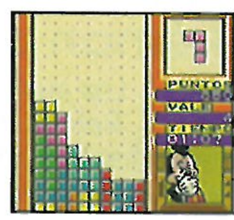


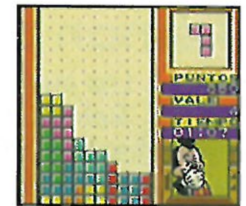












Primera impresión

☺ Sorprende la variedad que llega a ofrecer basándose sólo en la simple idea de Tetris.

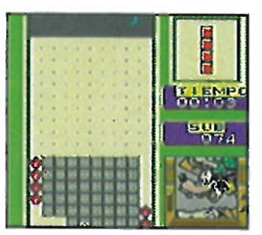
☺ La inclusión del Rol hará que el juego sea más adictivo que el propio Tetris original. Increíble.

☹ Pero, claro, sigue siendo Tetris continuo. Si no te enganchó en su momento... (tío raro).

☹ Por los personajes, parece que el juego vaya dirigido a infantes, pero es para todas las edades.

Esto...¡bingo!, digo... ¡Tetris!





▲ **La liga Tetris** *sólo se puede ganar consiguiendo todas las monedas numeradas del cartón (aleatorio) que te toque al empezar la partida. Y las monedas pueden estar en posesión de cualquiera de los personajes, por eso habrá que retarlos a todos, en los diferentes tipos de Tetris.*



Top Gear Hyperbike

Compañía: **Kemco (Snowblind)** Tipo de juego: **Carreras** Lanzamiento: **Marzo**

Las motos vienen pisando fuerte

Honda, Yamaha y Kawasaki han cedido sus mejores motos para que te lo pases como nunca en este cartucho de carreras que está a punto de llegarnos. Está **diseñado para fans de la velocidad y el espectáculo**, aunque **en la parte técnica se ha aplicado máximo realismo.** El engine correrá que se las pela y será uno de sus puntos destacados. Mover un entorno tan sólido a esa velocidad bien merece que le echemos un ojo. **El control será la otra guinda del pastel**, porque ni a 300 por hora y después de un salto terrorífico perderemos los mandos.

El punto divertido lo pondrá el sistema de juego, que ofrecerá cinco modos. Entre ellos un campeonato bárbaro, que **descubrirá nuevas motos y circuitos a medida que ganemos cada temporada**, y otro de acrobacias que permitirá realizar saltos fantásticos como si tal cosa.

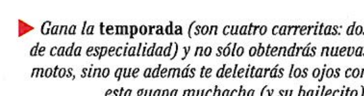
El nivel de realismo que decíamos antes hay que aplicárselo al comportamiento y animaciones de los pilotos. Cada uno tiene no sé cuantas partes móviles que reaccionan perfectamente a cada salto, curva, giro indecente. Esa es otra, **el diseño de los circuitos es de vértigo** y siempre se tiene esa placentera sensación de no saber qué va a haber tras esa empinada cuesta. Da igual si pilotamos motos de cross o de calle, el caso es **rendir culto al espectáculo.** Y aquí además se va a rendir a la jugabilidad.

Motos con caché

▲ **Tienen licencia** *de las mejores marcas del mundo (Honda, Yamaha y Kawasaki) y lucen así de espectaculares (al menos en estas pantallas, luego en carrera...). Hay más de diez modelos diferentes, y algunos te van a sorprender por su "curioso" aspecto.*

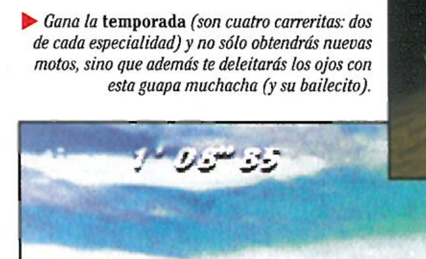


▲ *El modo* **Acrobacia** *será más un entrenamiento para coger el aire a las piruetas (los controles y la forma de hacerlo) que un campeonato. Pero mola muchísimo.*



▶ *Gana la* **temporada** *(son cuatro carreritas: dos de cada especialidad) y no sólo obtendrás nuevas motos, sino que además te deleitarás los ojos con esta guapa muchacha (y su bailecito).*



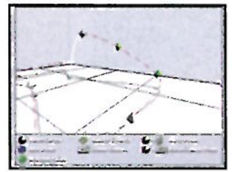


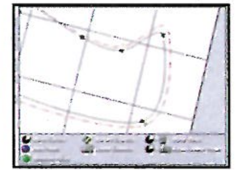




Edita tus propios circuitos







▲ **Hágalo usted mismo.** *Haga giros y cuestas, elija checkpoints, suba, baje, estire (que la máquina se lo pone fácil) y diseñe usted un circuito a su antojo. ¡El nuestro quedó de vértigo!*

Primera impresión

☺ La sensación de velocidad. El juego corre vertiginoso y sin ralentizaciones de ningún tipo.

☺ El control es soberbio pese a la rapidez. Muy arcade, pero increíblemente fiel.

☹ El aspecto "estiraaaado" de las motos en carrera. No lucen igual que en la presentación.

☹ Nos falta un poquito más de nitidez en los gráficos. Sólo un pelín más...

Tony Hawk's Pro-Skater

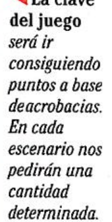
Compañía: **Activision** Tipo de juego: **Skate** Lanzamiento: **Marzo**

¿Estás loco por el "Skate"?

Fans del skate y locos por los juegos "extremos", abrid bien los ojos que nuestro amigo Tony Hawk, el mejor skater de todos los tiempos, tiene cartucho en Nintendo 64. Sepas o no quién es, lo importante es que en su juego estará todo lo que puede hacer y ha demostrado en los campeonatos donde ha participado. Es como si Edge of Reality, los creadores, hubieran descubierto todos sus secretos. Cada uno de los **diez skaters** que presenta el cartucho ofrecerá una **amplísima gama de movimientos y acrobacias únicos.**

La competición estará por las nubes, especialmente cuando domines todos los **combos posibles,** pero además se ha incluido un **modo "career"** en el que realmente vas a disfrutar del skate. El objetivo es llevar a cada skater por los **nueve circuitos** disponibles cumpliendo una serie de requisitos: encontrar unas letras, conseguir puntuaciones altas, localizar objetos ocultos... A medida que acumulemos puntos, abriremos nuevas zonas, conseguiremos nuevas tablas y seremos mejores patinadores.





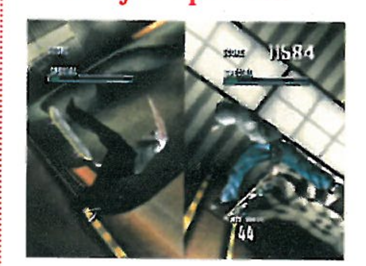
La clave del juego *será ir consiguiendo puntos a base deacrobacias. En cada escenario nos pedirán una cantidad determinada.*

¿Un juego sólo para fans? *Qué va, además de un buen juego de skate, tiene gráficos cuidados, un control suave y firme y un diseño muy moderno.*



El modo Career *será un modo historia en el que el reto será convertirnos en los mejores "skaters".*

Tu mejor apuesta




A dos jugadores *se abren tres modos diferentes de juego: Graffiti, Trick Attack y HORSE. En todos se trata de conseguir más puntos que el contrario.*

Primera impresión

☺ Los fans del skate ya tienen su juego. Empezad a suspirar por él.	☹ No parece muy fácil conseguir los combos. Mmm, mucha habilidad.
☺ La asombrosa parcela técnica, desde gráficos a movimientos.	☹ No saber quién es Tony Hawk...¿será un inconveniente para jugar?

The Mask of Zorro

Compañía: **Sunsoft** Tipo de juego: **Arcade** Lanzamiento: **Marzo**

Con la espada de Banderas

Del cine a Game Boy Color pasando por las manos de **Saffire.** Los ingleses han creado un divertido arcade que **se mueve entre las plataformas y la espada,** con un Zorro que da el pego, **escenarios que te recordarán a la película** y enemigos de lo más pintoresco.

En el papel de Mr. Banderas, debemos abrirnos paso espada en ristre por los edificios típicos de la vieja California, donde transcurre el filme. Unos escenarios plagados de puertas que habrá que probar porque no sólo nos comunicarán con nuevas zonas, sino además porque esconderán ítems preciados.

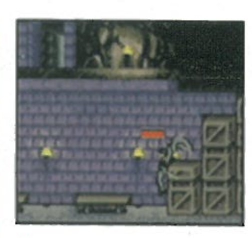
Las fases no son muy largas, pero el empecinamiento de los enemigos y la idea de buscar ítems y secretos nos mantendrán más tiempo del debido en algunos niveles. Eso, y que manejar la espada no será precisamente lo más fácil del mundo. Vaya, pues que nos entrene Mr. Hopkins, digo.



Escenas digitalizadas *de la película nos irán poniendo en situación.*

Disfraz y pose *no le faltarán a este zorro que maneja la espada como nadie.*





Sobre el Zorro *ves la barra de energía, que siempre va con él.*



Entre saltos *y espadazos, no está de más un toque de humor.*



El beso *de Elena Montero restablecerá toda la energía.*

Primera impresión

☺ El aspecto y las animaciones de nuestro héroe. Para empezar divertidas, y luego que no están nada mal.

☹ Muy difícil de controlar el salto, sí. Y las fases no son demasiado largas. Habrá que probar más.



Rayman

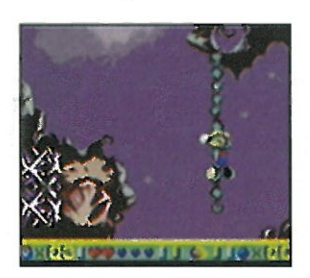
Compañía: **Ubi Entertainment** Tipo de juego: **Plataformas** Lanzamiento: **Marzo**

Amor a primera vista

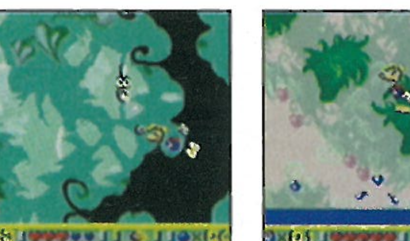
Eso, amor a primera vista, es lo que sintieron Rayman y la Game Boy Color en cuanto se vieron. Y seguro que algo parecido sentirás tú en cuanto eches un ojo a la criatura de Ubi. Porque han creado un **delicioso arcade de plataformas** en el que podrás poner a prueba tu habilidad y, mejor aún, tu ingenio. Con un **envoltorio dulce y simpático, tan colorista y bien cuidado** como la entrega de Nintendo 64, y variada como prometen sus **ocho mundos** (uno de ellos secreto).

La misión de Rayman consiste en **rescatar a los Toons,** fuerzas mágicas de la naturaleza que han sido secuestrados por el malvado Mr. Dark. Están **encerrados en jaulas, 38 a lo largo del juego,** que nos obligarán a explorar bien cada escenario y a utilizar nuestros poderes secretos. Cosas como emplear nuestras orejas para suspendernos en el aire y así acceder a sitios imposibles. **Lo que pasa es que los poderes se ganan al final** (¿del juego?), y eso supone volver a recorrerse el cartucho de arriba abajo en busca de los toons no rescatados. Por duración que no quede.

Rayman seguirá siendo un tipo muy ágil, y lo demostrará agarrándose a los salientes como modo de vida y costumbre tras cada salto. Pero además tendrá que usar su coco para alcanzar lugares ¿imposibles? Una pista: las frutas que están botando en el suelo se pueden desplazar con la ayuda de nuestros puños. Fuerza bruta que también emplearéis con algunos enemigos. No, violencia la justa. Si acaso te entrará mala "leche" al quinto intento de superar la fase...

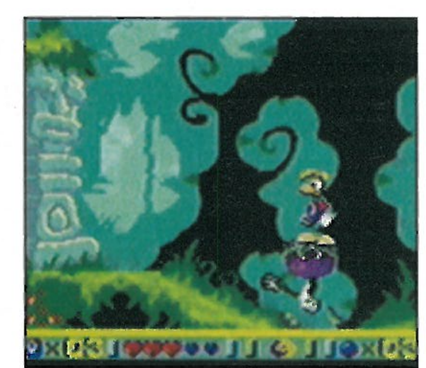






▲ **El poder de volar** *con las orejas, o de sujetarnos en el aire por unos segundos, lo obtendremos al final.*

▲ **La cosa va de avanzar,** *pero hay algunas fases con doble inconveniente. Aquí, el agua nos pisa los talones.*



◀ **Una prueba de ingenio.** *Este señor al que le hemos puesto una fruta de sombrero es el que nos va a ayudar a superar el obstáculo que aparece a la izquierda. Ojo, sin fruta no servía el tipo más que para dar disgustos. Pero con ella, y nosotros encima, la cosa está solucionada.*



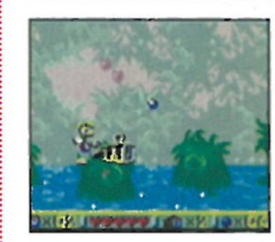
▲ **Con el corazón** *en vilo afrontamos cada salto de Rayman. Tiene la costumbre de agarrarse inextremis.*



▲ *Desde esta especie de minifase accedemos a los* **8 niveles** *de juego, uno de ellos secreto.*

Se llaman Toons y están aquí







▲ **Hay 38** *jaulas repartidas por todos los niveles, pero no todas son accesibles desde el inicio. Necesitarás terminar el juego para poder liberarlos a todos los Toons.*

En estos bonus el tiempo es oro





▲ **Esas flechas** *hacia arriba señalan una minifase de bonus. Si consigues acceder a ella -que las han colocado a mala idea- entrarás en una especie de carrera de obstáculos donde el salto y el tiempo estarán en tu contra. Divertido.*

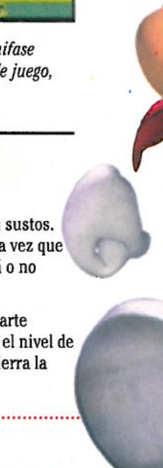
Primera impresión

☺ El envoltorio gráfico está a la altura de su hermano de 64 bits. Es encantador y los escenarios son increíblemente variados.

☺ La aventura promete durar lo suyo. No es precisamente fácil y además hay que volver a recorrerse el juego para acabarlo al completo.

☹ Rayman es experto en sustos. Como los que nos dará cada vez que le hagamos saltar. ¿Llegará o no llegará a esa plataforma?

☹ Lo que dijimos en la parte positiva, pero al revés: que el nivel de dificultad pueda tirar por tierra la altísima jugabilidad.







Así es la intro con la que comienza la última aventura de Rayman



Ridge R

Alta

Características

- Nintendo 64
- Nintendo-NST
- Carreras
- 1ª semana Abril
- 256 megas
- 8 escenarios



acer cilindrada

NST -Nintendo Software Technologies- ha versionado el clásico de carreras de Namco y... ¿Versionado? ¡Se ha inventado uno nuevo! Ha remodelado los coches, ha cogido todas las pistas del RR original y del Revolution, ha añadido tres exclusivas...

Casi lo tenemos aquí. Es el juego de coches más esperado del momento, y por lo que hemos podido ver y jugar, **seguro que no va a decepcionar a nadie.** En el número anterior tuvimos la oportunidad de entrar en contacto con él. Alucinamos con la **rapidez y suavidad de su motor,** con la solidez de los escenarios y el nivel de detalle de los coches, y con el **excelente modo multijugador que se estrena por fin en un «Ridge Racer».**

La versión diseñada por NST ofrece **ocho enormes escenarios de juego** que incluye todas las pistas de los Ridge Racer original y Revolution, más **tres trazados exclusivos** creados sólo para RR46. Pone en juego **25 vehículos** de un estilo muy similar (nos referimos a los modelos, no tanto al aspecto) a los que vimos en otro grande de coches,«World Driver Championship». Aunque a muchos os sonarán sus caras, seguro que también habréis notado un **lavado de cara que afecta a la presencia y detalle de los bólidos.** Mucho mejor trabajados ahora, desde luego. Pero no faltarán las sorpresas en cuanto a nuevos autos. Lo que pasa es que no es fácil verlos todos en cinco minutos (y menos sacar los coches secretos) porque la mecánica no te deja acceder al Car Attack ni a una nueva zona de circuitos hasta que has completado la anterior.

Cada escenario se compone de tres pistas y debemos ganar en todas para acceder al siguiente. La victoria también nos permite entrar en el comentado car attack y "robarle" a la CPU un nuevo coche. Esa carrera es a dos vueltas y sólo con dos pilotos en pista. Y aunque parezca obvio, sólo consiguiendo mejores autos podremos superar los nuevos tramos.

Técnicamente hay muchos aspectos que te llamarán la atención de inmediato. Comenzando por la velocidad del engine (una media de 30 frames), y siguiendo por el diseño de los escenarios en alta resolución, el trabajo en las físicas (y colisiones) de los coches, el sonido, la conducción nocturna, los efectos de luz. Y bueno, tampoco queremos desvelar todas las sorpresas de una vez. Así que permaneced atentos a la **primera semana de abril,** que tenéis una cita con «Ridge Racer 64» en vuestras tiendas favoritas.

DECIDE CÓMO QUIERES TU RR64

Hay unas opciones de lo más interesante en el menú inicial, que te permiten elegir la forma de conducción y el tipo de colisiones en función de los tres Ridge Racers que se dan cita aquí. **El clásico, con sus derrapajes fuera de serie; el Revolution, con una conducción más sencilla y menos agresiva; y esta versión,** que ya veréis, ya...

Sobre la teoría del derrape







▲ Si eliges jugar con la **configuración Ridge Racer** (hay tres posibilidades en el menú de opciones), tendrás que aprender no sólo a **controlar un derrape sino además a aprovecharlo.** Con los giros adecuados en los tiempos correctos, el coche cogerá velocidad tras el derrapaje y esos segundos extra serán los que luego te permitirán estar por delante del resto de corredores.

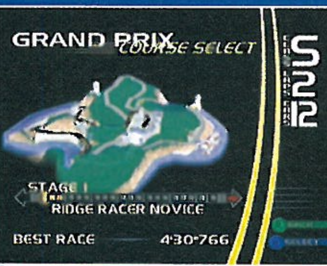
Así fue nuestra primera partida



▲ **Menú de opciones** tras la moderna intro. Grand Prix, garaje (con todos mis coches), carrera rápida... entremos ahí...



▲ Hay **tres coches** disponibles. Bueno, acabamos de empezar. ¿Y esto?, ¡pero si puedo **cambiar el color de la carrocería!**

▲ También **tres circuitos** al inicio. Vale, elegimos el primero. Antes de seguir: el objetivo es ganar en los tres. Hala.



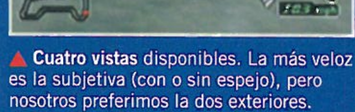
▲ ¡Ostras! **Qué resolución,** y sin Expansion Pak. Los displays recuerdan mucho al original, pero el resto se ha rejuvenecido.

▲ Los **check points** son fundamentales para seguir en carrera. Debes atravesarlos antes de que se acabe el tiempo.



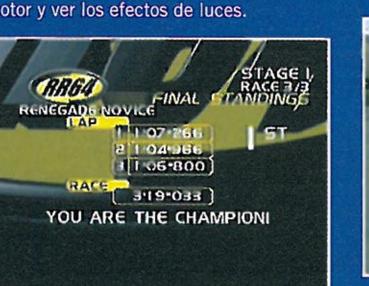
▲ **Toca túnel.** Hay al menos uno en todos los circuitos. Mola oír aquí el rugido del motor y ver los efectos de luces.





▲ **Cuatro vistas** disponibles. La más veloz es la subjetiva (con o sin espejo), pero nosotros preferimos la dos exteriores.

▲ Los rivales **son muy listos** y no dudan en obstaculizar nuestro avance. Prepárate a luchar contra ellos.

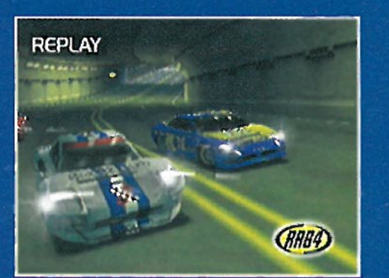

▲ Hemos ganado, pero recuerda que hay que acabar **primero** en los tres circuitos para acceder a otra zona y a nuevos coches.



◀ El **premio** a la victoria es llevarse al garaje coches tan potentes como el que ves aquí, y conducir en nuevas zonas donde alucinarás con la potencia del juego.



Repeticiones



▲ Las imágenes lo dicen todo. El **modo replay de RR64 es tan impresionante o más que el de los grandes** (World Driver, Top Gear Rally 2) y ofrece imágenes de escándalo por el nivel de detalle y el perfecto juego de cámaras.



No te pierdas...



El innovador modo multijugador que a su vez presenta otros tres modos y un cooperativo genial. Va rapidísimo y no pierde detalle.

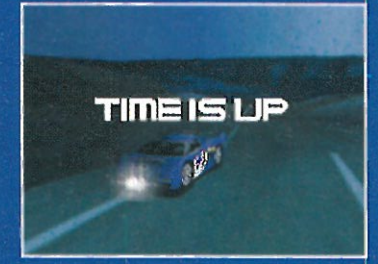


La exhibición lumínica de los coches en túneles y escenarios nocturnos. Efectos como éste te van a dejar boquiabierto.



El nivel del juego será muy competitivo. Necesitarás practicar mucho para cogerle el tranquillo a saltos como éste y curvas como las que vienen a continuación.













Conducir en los **circuitos nocturnos** es alucinante. Lo malo es que suelen ser además lo más difíciles.

PRIMERA IMPRESIÓN

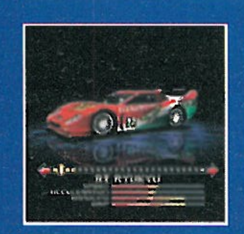
☺ El **nuevo modelado de los coches** y la sensación de **solidez gráfica** de los escenarios. Y sin utilizar el Expansion Pak.

☺ El **modo Car-Attack**, un nuevo desafío, y el multiplayer, que aumenta la duración del juego.

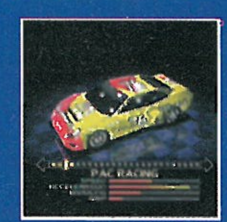
☹ Que a **los "no expertos"** en Ridge Racers nos cueste tanto dominar las derrapadas de los coches. En cambio a otros...

☹ Que algunos coches den una **sensación de "bloque"** en carrera. Como si no tuvieran suspensiones y aparecieran rígidos en pantalla. Bueno, será sólo una sensación.

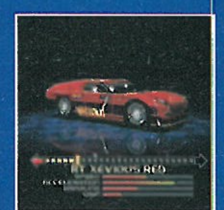
Un concesionario muy potente











Habrá **más de 20 coches** disponibles en esta entrega. A lo mejor te suena el aspecto de alguno de ellos, pero si te fijas bien **todos aparecen remodelados,** luciendo un diseño más perfilado y nítido que las carrocerías en que se basan. Además habrá sorpresas y también podremos pilotar coches exclusivos para esta versión. O eso nos han contado.

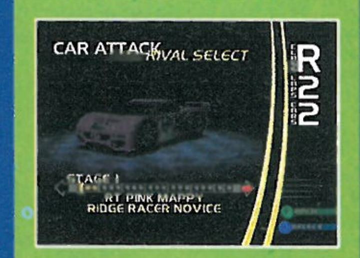


Al fondo ves la **típica pantalla** matamarcianos del circuito Ridge Racer.

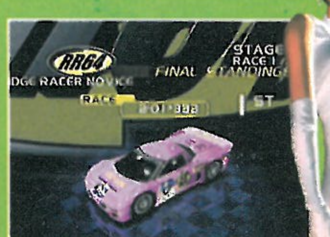


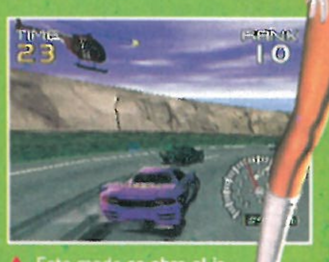
Sorprende la solidez de los escenarios. No hay ni gota de niebla.

Car Attack









Este modo **se abre al ir ganando carreras** y te permite obtener **tres nuevos coches** en cada zona de circuitos.



Va a ser uno de los éxitos de la temporada cinematográfica, y ha puesto toda la carne en el asador para hacer doblete en su versión de Nintendo 64. El juego es una atractiva mezcla de plataformas y aventura, donde no faltan toques de humor y el espíritu de los personajes protagonistas llena la pantalla de simpatía y jugabilidad.

Toy S



¡¡Buzz

Características
- Nintendo 64
- Activision-Disney
- Plataformas-aventura
- Febrero-marzo
- 10 niveles
- 96 megas

tory 2

al rescate!!

Buzz Lightyear es uno de los **super héroes que últimamente están más de moda.** Y me parece que motivos no le faltan. Buzz se lleva los honores en la venidera entrega peliculera del consorcio Disney/Pixar - a punto de estrenarse en los cines nacionales y batiendo records en los americanos- y toma las riendas del cartucho de Activision, que han diseñado los chicos de Travellers Tales para mayor gloria de los juegos de **plataformas con tintes aventureros.**

Como te comentamos en nuestro número anterior, «Toy Story 2» presentará **diez fases en las que el salto y la búsqueda incesante de ítems y monedas compartirán todo el protagonismo.** En cada nivel el objetivo será conseguir **5 monedas pizza**, para lo que se nos exigirán diferentes habilidades. La de recolección en primer lugar, puesto que uno de los ítems nos lo regalarán al conseguir 50



monedas. Eso te lo explicará Hamm, uno de los personajes de la película, que como el resto de la banda aparecerá en el juego para hilar la aventura: cada protagonista te solicitará un encargo, el premio puede ser un objeto para acceder a nuevas zonas o incluso una de las monedas pizza.

El **apartado gráfico** será también uno de los puntos fuertes del juego. Los escenarios destacan por su solidez y nivel de detalle, aunque se echa de menos mayor resolución; y los personajes se han dibujado creíbles, tal y como aparecen en la película. Lightyear disfrutará de un buen número de movimientos y animaciones, pero a la hora del control destacará su sencillez de manejo. O sea que no pondrá problemas para que todos, peques y mayores, os lo paséis pipa con las nuevas aventuras de los juguetes de la Disney.



Abundarán los ítems



▲ Habrá unas cuantas **vidas extra** repartidas por cada nivel.



▲ Esta **pila recargará la energía** de Buzz Lightyear.



▲ Este ítem **aumentará la potencia de tu rayo láser.**

▲ **Los enemigos** no serán abundantes pero molestarán lo suyo. Ante cualquier adversidad, ya sabes, mano al gatillo y fuera láser. Explosión de robot al canto.



▲ Las **cajas con interrogación** nos darán pistas sobre las utilidades de ciertos objetos.



Primera partida



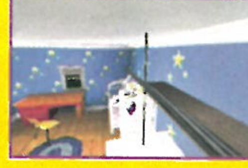
▲ **El primer nivel** transcurre en casa de Andy. Mola la presentación en el telesketch de las fases.



▲ Salimos en la **habitación de Andy.** Y antes de nada, probamos la vista subjetiva y el punto de mira con láser.



▲ **Paseo por la sala en busca de monedas.** Eh, qué pasa con ese libro, anda, pero si se mueve, ¡¡hace de puente!!



▲ **Desde la estantería más alta** (que alcanzamos gracias al salto doble) nos lanzamos hacia la cuna por esta cuerda.



▲ Dentro de la cuna, sorpresa, primer ítem y nada menos que una **vida extra.**



▲ **Toca investigar fuera de la habitación.** A ver esa planta. Humm, ¿se podrá escalar?

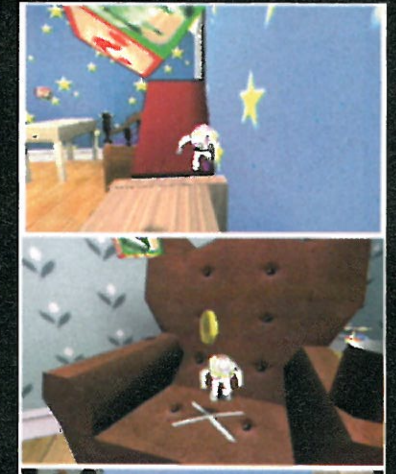


▲ Y tanto, nos ha llevado hasta el ático. ¿Esa mano? Ah, que **empujemos la piedra...**



▲ **En el ático está el primer minijefe.** Cárgatelo con tu láser y primera moneda pizza.

Usa el decorado

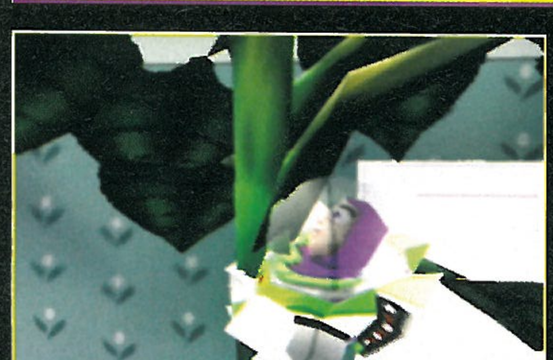








▲ **Algunos objetos del escenario** te pueden resultar muy útiles para acceder a todas las zonas y conseguir ítems y monedas. Así podrás empujar un libro y usarlo como rampa, y si saltas sobre esa X saldrás volando hacia el infinito.







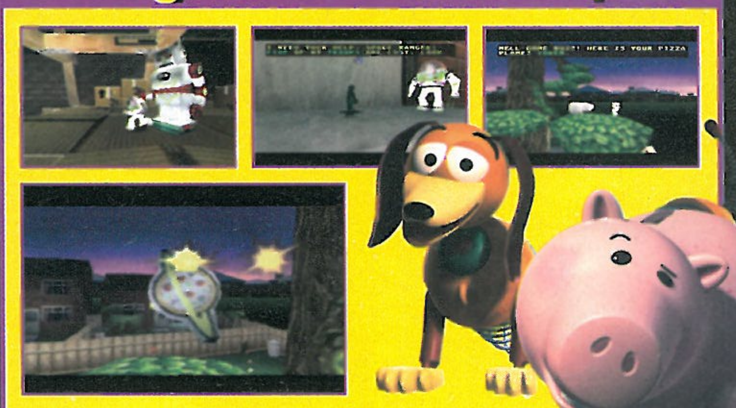


La aparición estelar de los diferentes protagonistas de la película. Harán lo posible por ayudarte siempre que les consigas lo que quieren.



Los ingeniosos minipuzzles que encontrarás por el camino. Aquí inflamos un patito de goma para que nos permita saltar a la piscina.

Consiguiendo monedas pizza



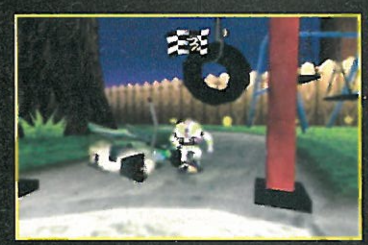
Hay **5 monedas Pizza** en cada nivel, y otras tantas formas de hacerte con ellas. Ahí va una explicación:

1. Recoge **50 monedas de oro** y dáselas a Hamm el cerdito.
2. En cada nivel hay un **minijefe.** Cárgatelo y el pizzón será tuyo.
3. Los personajes que encuentres te pedirán que busques algo para ellos. Dáselo y ellos te recompensarán.
4. Hay un **puzzlecito** majo para resolver en cada fase.
5. Y un **carrerita contra un coche R/C** con malas pulgas. Gana y ya sabes.

La idea es salir de cada fase con el zurrón al completo, pero que sepas que cada vez que consigas una moneda el juego te preguntará amablemente si quieres seguir en esa fase o saltar a la siguiente. Tú verás, ya sabes las condiciones. Eso sí, al menos te da oportunidad de visitar nuevas fases.



Buzz será **capaz de realizar saltos** que parecen imposibles y de encaramarse a ciertos lugares como si tal cosa.



Si le llevas una oreja a Mr. Potato, él te regalará este escudo protector para atravesar zonas envenenadas.

En el jardín competiremos de nuevo contra el coche RC. Si conseguimos vencer, ¡¡otra moneda pizza!!



PRIMERA IMPRESIÓN

☺ Que **conseguir las monedas pizza** sea casi tan laborioso como las bananas de Donkey en DK64. Hay que resolver minipuzzles, participar en carreras, liquidar jefecillos...

☺ El fluido **nivel de jugabilidad**, gracias a un buen control sobre el personaje.

☹ La **cámara te puede volver loco** si decides jugar con la opción "active". Intenta seguirte todo el rato, pero sólo lo intenta...

☹ El aspecto de los escenarios supera a los de «A Bug's Life», pero se **echa en falta el nivel de resolución** que proporciona el Expansion Pak.

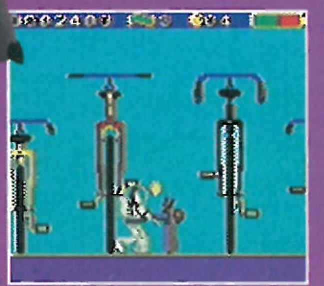
Un héroe con muchas habilidades



Buzz es un tipo con recursos, y aunque su aventura no va de disparos, irá equipado con un **arma láser** 1 que podrá utilizar contra estos robots. **La escalada** será otro de sus puntos fuertes 2 ya sea encaramándose al tronco de un árbol o al palo de una escoba. Para alcanzar lugares casi imposibles, deberá utilizar el **doble salto** y ajustar la subida con la rodilla 3. Y desde arriba, Buzz podrá **deslizarse por la cuerda** como un trapecista 4 **o empujar cajas** siguiendo la línea de puntos 5.

VERSIÓN GAME BOY









La versión para Game Boy Color aterrizará en **marzo de la mano de THQ y diseño de Tiertex.** Tiene pinta de atractivo plataformas y, por lo que hemos podido probar, también muy difícil. Buzz tendrá que rescatar a su amigo Woody, igual que en la versión grande, empezando en la habitación de la casa de Andy y terminando, **11 niveles** después, en la mismísima escena del "crimen". A lo largo de los niveles tendremos que aprender un nuevo tipo de salto-carrera y recoger monedas si queremos acceder a fases de bonus.

CASTLEVANIA Legacy of Darkness

Drácula... ¿vuelve?



Cornell es un licántropo y eso tiene sus ventajas. Podemos transformarnos en lobo pulsando un simple botón y aumentar de este modo tanto nuestro poder de ataque como la resistencia a los golpes. Pero sin abusar, que se gasta.

NINTENDO 64
KONAMI
AVENTURA-PLATAFORMAS
128 MEGAS
CUATRO PERSONAJES
BATERÍA: NO



Fanáticos de la aventura, consoleros nocturnos, gente que gusta del buen jugar en general, ha llegado la segunda entrega de Castlevania para N64. **Conserva toda la atmósfera tétrica, lúgubre y oscura del original,** incorporando además dos nuevos personajes a los ya conocidos héroes, un argumento muy elaborado y alguna que otra sorpresa más...

¡Hum! Esto me suena

Pero las sorpresas no siempre son agradables. Lo explicamos. «Legacy of Darkness» nos sitúa **ocho años antes de que Reindhart y Carrie irrumpieran en la morada de Drácula.** El desarrollo nos lleva desde el momento en que cierto hombre-lobo (el primero de los cuatro protagonistas que podemos escoger) se enfrenta al conde, hasta... **¡la historia que ya conocimos en el anterior juego!** Y es que, en el castillo, además de las fases extra **encontraremos todas las del anterior cartucho,** con el mismo mapeado y los mismos enemigos (excepto los finales y alguna rareza). O sea que no estamos ante una entrega completamente nueva.

Técnicamente se ha retocado el control, lo que se agradece pero de nada sirve si las cámaras se han mantenido igual, como es el caso. Es decir, ofreciendo algunos ángulos inservibles para realizar un salto o agarrarte a una plataforma. Los gráficos aumentan detalle gracias al Expansion, **los movimientos son ahora algo más fluidos,** y la banda sonora apenas se ha tocado desde la última vez.

Desde luego es un buen juego, pero **esperábamos un nuevo Castlevania,** sólo para nosotros, y más de uno considerará este título **una ampliación del anterior.** Si no tienes «Castlevania 64» y te gusta la aventura, hazte con él: es largo y adictivo. Si lo tienes, **o eres un matavampiros total, o te vas a llevar un pequeño chasco.**



Vamos a ver...







¿Y que hago yo ahora con este broche dorado? Este Castlevania sigue estando salpicado de ***acertijos y puzzles*** *por resolver.*

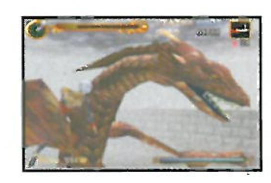


Matones de ultratumba



















Miden un mínimo de tres metros y sacuden hasta con las orejas. Tienen que ser los enemigos finales de «Castlevania LOD». ***Junto a viejos conocidos encontraremos nuevas criaturas*** *infernales.*













Si le dejamos nuestra yugular a un vampiro, en un momento podemos terminar azulados y medio muertos.

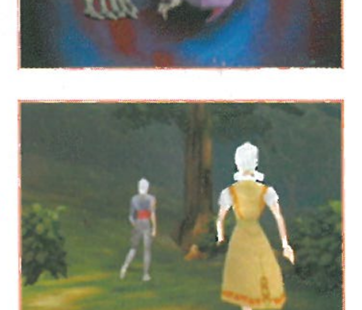


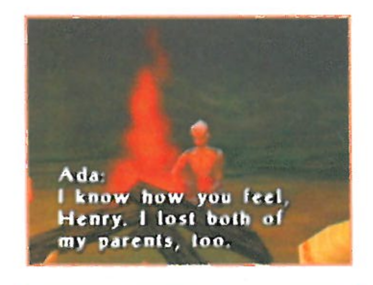


Se han incorporado algunas escenas realmente espectaculares, como este paseo por las manecillas del reloj que corona la torre principal.



Tampoco faltan a la cita los conocidos mecanismos de la torre del reloj. Siempre en movimiento, nos harán caer al mínimo descuido.







Cada personaje tiene su lugar en la historia de Castlevania. Cronológicamente, se nos irá revelando el argumento según avancemos en el juego. Empezamos con Cornell, quien ha de rescatar a su hermana de las garras del conde. Curiosamente, en su aventura conocerá a cierto chavalín y... Bueno, que esta vez sí que la han armado con el argumento, y las historias se entrelazan que es un contenido para completar un juego realmente largo.





El poder de convicción de los colmillos de un vampiro es conocido en todo el globo. Pues imaginaos cómo han quedado los inquilinos del castillo de concienciados con el tema. En cuanto les demos la espalda intentarán hacernos ver que los hematocritos son el alimento del nuevo milenio. Entre esta chusma estará, como siempre, algún conocido del protagonista en cuestión, al que habrá que machacar entre lágrimas de pena y dolor, y que se mostrará muy arrepentido al morir.

El laberinto se mantiene en su sitio, con sus setos, sus revueltas, sus callejones sin salida y su apuesto jardinero lobotomizado. También tiene su niño perdido al que guiar hasta la salida. Bueno, sí, está prácticamente intacto.

Algunos ataques son realmente espectaculares. Aquí el mismísimo conde nos sumerge en un universo infestado de dentudos gusanazos.



Ada, aquí nuestros lectores. Nuestros lectores, aquí Ada. Es la hermana de Cornell, a la que hay que rescatar. ¡Oh, qué maja!

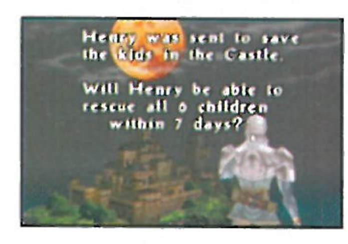
El nuevo Castlevania se basa en algunos parajes de la entrega anterior para desarrollar su complejo argumento.

Era chiquitito...



*Y se perdió en el laberinto del castillo. **Nosotros, como buenos héroes, tendremos que llevarle hasta la salida** cuidando de que no termine hecho filetes.*

...pero se hizo mayor

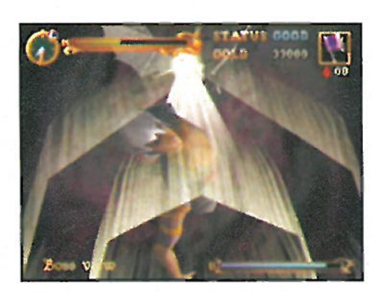








*Y decidió que ningún niño más tendría que pasarlo mal allí dentro. Cuando **Henry crezca, su misión será rescatar a seis niños perdidos** y desperdigados por el interior del castillo en tan sólo siete días. Todas las puertas están abiertas, podemos volver a fases anteriores,... el caso es encontrar a los infantes.*



Efectos como éste se dan a menudo en los enfrentamientos de final de fase. Rayazos, ondas de energía y demás vuelan por la pantalla.



¡Bieeeen! Nuestro amigo el esqueletazo ha venido a visitarnos. Le recibiremos como se merece, gracias a la pistola de Henry.



Porque la pistolita sacude unos perdigonazos tremendos. Preguntadle si no al amigo zombie.

Hay diálogos con varios tipos (en inglés). Algunos nos darán pistas, otros nos ofrecerán sus servicios, y algunos nos insultarán alevosamente.

Cada personaje nos propone un reto diferente en «Castlevania LOD».





Continuará...









La elección de personaje está condicionada por la historia del juego. *Hasta que no terminéis la aventura de Cornell, Henry no estará disponible (porque era tan sólo un niño). Carrie y Reindhardt vienen luego.*








Buscar en todo lo rebuscable y romper todo lo despedazable es parte del trabajo de investigación que tenemos que llevar a cabo en cada nivel.



No todo el mundo nos ataca. Hay quien se esmera en ayudarnos.



El Análisis

GRÁFICOS 85

Algo más detallados sí que están los nuevos escenarios, pero seguimos pensando que en Transilvania no hay tanta niebla...

MOVIMIENTOS 86

Se echa de menos algún cuadro de animación aquí y allá, pero metidos en materia esas cosas ni se notan.

SONIDO 84

Las melodías ambientan perfectamente, pero en su mayoría son las mismas del anterior cartucho. Bueno, así podrás tararearlas.

JUGABILIDAD 79

Cada vez que veas que la cámara permanece quieta, échate a temblar. Por lo demás se juega hasta sin ganas.

ENTRETENIMIENTO 83

El que lo juegue por primera vez no podrá soltar el mando. Pero para eso es necesario no tener el primer Castlevania...

TOTAL 82

- *Si no te habías enterado de lo que es* **Castlevania** *y te gusta la aventura y la acción, súmale unos puntitos al total y corre a la tienda.*
- *La inclusión de nuevos personajes y la obligación de acabar el juego con uno para empezar con el siguiente proporcionan una* **duración** *muy larga.*
- *Insistimos, si tenéis el anterior, tened en cuenta que la mitad de las fases y enemigos ya los* **conocéis**. *No será que no lo advertimos.*
- *Es casi ofensivo que no se haya solucionado el flagrante* **problema** *de las cámaras fijas en los saltos. ¿Para qué están los "testeadores"?*

Nuclear Strike

Estrategia y dedos rápidos

Usar con cabeza el mapa nos ahorrará montones de vueltecillas tontas por el escenario. En él están reflejados todos los objetivos, enemigos e ítems de cada fase, por lo que su uso es prácticamente constante. Sobre todo cada vez que pasamos a una nueva misión con nuevos objetivos.

NINTENDO 64
THQ-PACIFIC P&L
ACCIÓN-ESTRATEGIA
128 MEGAS
12 FASES
BATERÍA: NO

información del juego

1 JUGADOR — CONTROLLER PAK — RUMBLE PAK

Precio 10.990 PTA

La guerrilla ha comenzado una nueva ofensiva y (qué casualidad) esta vez la paz mundial está en peligro. Allí, en las zonas potencialmente peligrosas, es donde actúa el comando Strike, grupo bien conocido tras su paso por diferentes consolas (vía EA) y actuaciones que ahora parecen culminar con esta entrega en N64.

Destruye, escolta, rescata, transporta, ...

Cuando tienes que enfrentarte tú solo a un ejército organizado, las misiones son de lo más variado. Y aquí, a lo largo de **12 fases repartidas por diferentes escenarios** rescatamos aliados, contrarrestamos ataques, secuestramos enemigos, y llevamos a cabo todo lo que se pueda realizar con un helicóptero. Pero no es tan fácil como suena, porque mientras pones un ojo en las hordas terroristas, has de tener el otro pegado a los **indicadores de blindaje, munición y combustible. Complicadillo, sí.**

Todo esto desemboca en **toneladas de acción con cierto componente estratégico,** donde no hay dos segundos consecutivos sin una explosión en pantalla. Contribuye a este **ritmo frenético un control intuitivo** que no plantea ningún problema. Así, bien arropado por unos gráficos que mejoran entregas anteriores y unos buenos efectos de sonido, se completa un **juego de acción muy interesante** que responderá a las expectativas de todo destrozón.

En definitiva, THQ ha desarrollado un cartucho bastante recomendable que afortunadamente no ha notado el paso del tiempo (son dos años desde la entrega original...).

Siempre es bonito admirar desde las alturas el fuerte enemigo antes de volarlo por los aires. Aquí te puedes hacer una idea del tipo de vista que manejas durante el juego.

Déjame un momento...



En algunas misiones las tropas aliadas pondrán a nuestra disposición ***algunos vehículos.*** *Otras veces tendrás que robarlos. Una misión puede ser muy diferente a bordo de un* ***hovercraft o en un Harrier,*** *esos cazas con una increíble maniobrabilidad.*



Mejor con amiguitos

A veces hay que ***pedir ayuda, y los mercenarios*** *te la pueden dar. Su actuación desde el suelo no viene mal.*









El radar está siempre en pantalla mostrándonos en un simple código de colores los objetivos primarios, los enemigos, los aliados, y los ítems que se encuentren cerca. Muy útil cuando no sabes qué clase de desgraciado te está disparando camuflado por allí.



Esta podría ser una pantalla representativa de «Nuclear Strike». Intenta recoger la munición que está en tierra con sumo cuidado mientras montones de soldaditos enemigos te fríen el blindaje a balazos. La cosa es así cada dos por tres.





Puede parecer un tanto desigual eso de enfrentar un helicóptero de guerra a un barco de hace un par de siglos, pero sus cañones se encargan de nivelar la balanza.



No toda la destrucción viene de los cañones de nuestras ametralladoras. También hay momentos en los que podremos colocar minas para cortar la retirada rival.

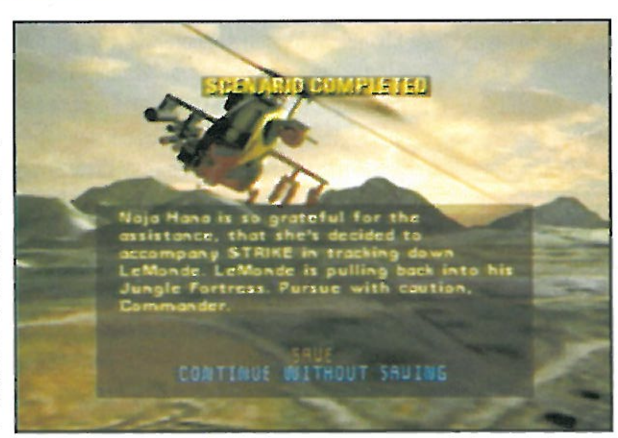


Nos mantendrán informados de las zonas peligrosas, radares y demás amenazas a través de la información en pantalla. En el mapa está mucho más detallado.





«Nuclear Strike 64» mantiene la acción como única prioridad, sin pausas ni respiros.

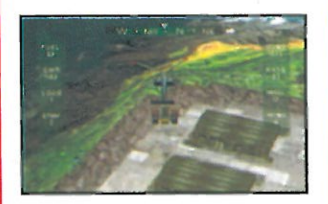


Al completar un escenario, además de la posibilidad de salvar el juego, se nos narrará la continuación de la historia y el porqué de ir aquí en lugar de allá. Por desgracia, los textos están en inglés.



Recargando







Reabastecerse de munición o combustible *es una necesidad primordial. Podemos mirar su localización en el mapa y acercarnos un momentito a recoger eso que tanta falta nos está haciendo.*

El Análisis

GRÁFICOS — **86**

Los vehículos y nuestro helicóptero están muy bien, y los escenarios, aunque menos nítidos, muestran todo tipo de detalles.

MOVIMIENTOS — **87**

Lo cierto es que más allá de los diferentes vehículos de combate, poco hay que mover. Eso sí, se mueven sin saltos ni parones.

SONIDO — **83**

Música propia de la seriedad del asunto en los menús y efectos de sonido con desigual resultado. Nada del otro mundo.

JUGABILIDAD — **91**

Jugable como él solo. En cuanto nos acostumbremos a mirar el mapa y movernos con soltura, la cosa está hecha.

ENTRETENIMIENTO — **91**

Un gran juego de acción para gente con paciencia. Menos repetitivo (y más variado) de lo que parece.

TOTAL 89

- *Cuando te ves envuelto en un fuego cruzado mientras tanques enemigos bombardean sin cesar y sólo venías a recargar combustible, comprendes qué quiere decir la palabra* **"acción"**.
- *Recalcar que todo eso no sería posible si pilotásemos un vehículo que se moviese como le diera la gana. Un* **control** *sencillo y bien realizado.*
- *No aporta* **innovaciones** *ejemplares con respecto a la versión original o a otros títulos de la saga.*
- *Ciertamente puede* **aburrir** *al tipo de jugador que busque mucha variedad en un juego.*

South Park Rally

Qué **locura** de carrera

En cada circuito (hay 14 en total) se nos propone un objetivo diferente. Aquí tenemos que localizar una medicina y mantenerla en nuestro poder durante un tiempo, o buscar un arco y unas flechas para hacer de cupido con los rivales. A veces también hay "carreras normales", por un circuito con sus checkpoints. Pero ésas son las menos.

NINTENDO 64
ACCLAIM-TANTALUS
CARRERAS
128 MEGAS
27 PERSONAJES
BATERÍA: NO



Estando por medio los chicos de South Park, ya imaginaréis que **este rally tiene muy poco de rally,** y que más que enfrentarnos a una competición automovilística a la usanza, lo que tenemos aquí es un **desenfrenado "tú la llevas" en el que chocar y buscar es más importante** que correr, y se puede alcanzar la victoria por los medios más ilícitos (incluyendo el **uso de ítems flipantes**).

Aquí no hay circuitos ni reglas que valgan

Hay nada menos que **27 personajes para elegir.** Y por personajes entiéndase **mitad cabeza y mitad auto** a cada cual el que corresponda: Cartman conduce un coche de correos y el señor Barnes una silla de ruedas. De inicio la mayor parte del plantel aparece bloqueado, se supone que esperando al código oportuno. Pero están los que deben estar. La mecánica, para poneros en guardia, no es del tipo "gana el que primero llega a la meta". Qué va. En cada escenario –el juego transcurre en el "tranquilo" pueblo de South Park- se nos propone un objetivo, que puede ser tan cachondo como localizar un antídoto y tratar por todos los medios de que nadie nos lo quite (que no se choquen con nosotros), o pillar arco y flechas y hacer de cupidos con todos los demás corredores. Sí, tendréis la sensación de estar en los coches de choque, más aún si contamos con los increíbles ítems que lanzamos y que nos lanzan (desde saquitos de agua a la famosa caca Mr. Hankey) y que son necesarios para huir de los perseguidores o detener a los perseguidos.

Lo cierto es que todo es muy divertido y está hecho con el humor irreverente de la serie (hay voces gamberras por ahí, pero están en inglés y la verdad es que no se entiende mucho…), **pero si esperas un juego de coches, olvídalo.** Ni tampoco lo compares con «Mario Kart» pese a lo de los ítems y al tamaño de los vehículos. Es otra cosa. Más "abierto" que el penúltimo South Park (Chef Luv Shack), pero también destinado a fans de la serie. Seguro que ellos lo vivirán con más intensidad.












La carrera no es nada típica. Ni por los conductores, ni por los vehículos, ni por supuesto por los escenarios. Decir que hay algunos obstáculos sería ser demasiado sutil, pero lo mejor son los atajos. En todos los escenarios hay recovecos ocultos, zonas de ítems, pasajes especiales...



Zas, nos hemos hecho con el corazón de Cupido, en la fase de San Valentín. Ahora debemos "contagiar" nuestro espíritu de amor al resto de congéneres.



El modo multijugador es tan loco y divertido como el "single", y además sólo se puede jugar en los escenarios que vayamos abriendo. Los objetivos son los mismos que en el modo historia, pero ahora la competición es entre vosotros. Mucha suerte.



De inicio sólo hay 8 conductores disponibles, pero la plantilla alcanza los 27 nada menos.



Sí, los circuitos están bien ambientados. ¿Quién diría que esto es una granja?



¿Hablábamos de atajos? Pues al final de esta via hay un premio en forma de vida extra.



Extraños compañeros de viaje. Ahí delante tenemos al Marciano de Mulder y detrás a la propia Muerte.



Ahí está el trofeo que debemos localizar. La flecha azul nos lo indica, así como la dirección que hay que seguir para encontrarlo cuando esté en poder de otro.








Items especiales









Son de lo más cachondo del juego. ***Están en las cajas de colores por todo el circuito*** *e incluyen ataques hacia adelante y hacia atrás, que puede ser lanzamiento de naranjas explosivas, aparición de la cara de Sadam, acompañamiento de Mr. Mojón, torbellinos, perritos que nos muerden y detienen el avance...*

El Análisis

GRÁFICOS — 80

Siguen la línea del primer South Park. Son muy originales, pero no hay alardes de diseño. Cumplen bien su papel.

MOVIMIENTOS — 83

Es rápido y mueve los escenarios sin niebla ni popping. Algunas animaciones divertidas para los (coches) pilotos.

SONIDO — 80

Música gamberra y voces chillonas (vaya usted a saber lo que dicen) acompañan perfectamente la carrera.

JUGABILIDAD — 78

El control es poco eficaz y la inteligencia de los rivales a veces desespera. Te las verás y desearás para superar algunas fases.

ENTRETENIMIENTO — 82

Si te mola South Park, estarás encantado. Si no, pues un juego de carreras muy original para los que estén un poco hartos de la competición habitual.

TOTAL 80

- *La idea de juego es* **divertida** *y original, pero a esto no se le puede llamar rally, le va mucho mejor «South Park Coches de Choque».*
- **Mola** *el diseño de los coches-piloto y el descaro con que los creadores se sacan de la manga conductores como la Muerte -con su guadaña- o un marciano de los de Expediente X.*
- *La* **inteligencia** *artificial de los rivales está muy desarrollada. Le añade competitividad, pero también sube mucho el nivel de dificultad.*
- *Los efectos de* **sonido** *son realmente los de la serie de televisión. Los fans vuelven a estar de enhorabuena.*



El besazo del final del juego además de "mu sentío", tiene una animación cercana a la calidad de la película (¡en GBC!). Además, indica la disponibilidad de un nuevo tablero.

GAME BOY COLOR
DISNEY INTERACTIVE
TABLERO
8 MEGAS
3 TABLEROS + OCULTOS
BATERÍA: SÍ



Precio 5.990 PTA

1-4 JUGADORES

COMPATIBLE GB

El Análisis

GRÁFICOS 92

En el propio tablero ya se ven gráficos de calidad, pero, una vez dentro de los minijuegos, la cosa sube que da gusto. La pena es que sólo los podamos disfrutar en diez pruebas.

MOVIMIENTOS 93

Limpio, rápido cuando se requiere y siempre con una animación de lujo. Tanto el scroll como los sprites son de película (qué original...).

SONIDO 88

Sólo algunos efectos quedan por debajo de la media. Las melodías, variadas y animadas.

JUGABILIDAD 91

Su virtud es la de enganchar enseguida. Una vez cogido el truco a cada minijuego, es difícil despegarse. Control simple y efectivo.

ENTRETENIMIENTO 91



Si juegas solo, muy entretenido; si lo haces con amigos, más. Y siempre puedes intentar sacar un nuevo tablero, o superar un récord.

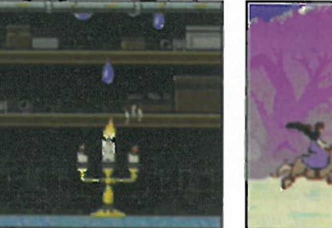
TOTAL 91





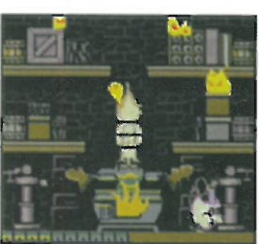




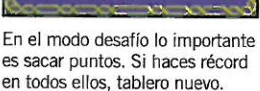




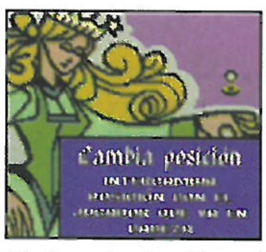








En el modo desafío lo importante es sacar puntos. Si haces récord en todos ellos, tablero nuevo.



El hada, en el modo multijugador, hará realidad los deseos de unos, y la puñeta a otros.



Incluir una palabra tan fea como "gargajazo" en este bello juego no es gratuito. La prueba de bonus consiste en acertar con un... eso, en la escupidera marcada con una estrella. Gastón, que es así, el hombre...

La Bella y la Bestia

Tan simple y tan divertido

La película la conocemos todos, ¿verdad? El argumento trataba sobre una historia de amor imposible, que amenazaba con terminar en tragedia con la muerte de Bestia. Pero ahora, con este juego, podemos poner todo de nuestra parte para que Bestia y Bella puedan ser felices para siempre, y todo eso... Y, ¿qué es lo que podemos hacer? Pues, tirar un dado y ser hábiles. Nada más y nada menos.

Una carrera de divertidos obstáculos

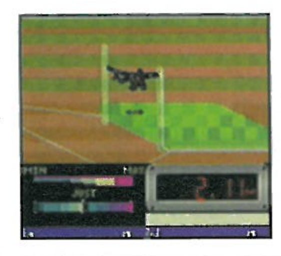
Es **un juego de tablero en toda regla, como la oca.** Mientras lleguemos los primeros a la última casilla, todo bien. Pero, tras cada uno de los turnos, al uso de «Mario Party» de N64, deberemos **superar una prueba en forma de minijuego.** Hay nueve distintos, más uno de bonus (en el que, con perdón, los gargajazos se apoderan de la pantalla), y se incluyen **prueba de tiro, simón, lucha contra lobos, carrera por el bosque, memoria visual...** Todos con un nombre referente a la película, pero siempre con un estilo de juego distinto. Rezuman **calidad técnica, jugabilidad,** e incluso, dado el título del juego, belleza. Y lo mejor es que, con sus cuatro modos de juego, entre los que se incluye uno para hasta 4 jugadores (difícil de ver en GBC), la duración se alarga enormemente. **No basta con terminarse el juego, sino que puedes sacar tableros escondidos,** hacer el récord de cada minijuego, y superar los tres niveles de dificultad. Claro, que todo depende de tu gusto por la jugabilidad instantánea.

Suma y sigue





Dependiendo del resultado obtenido en la prueba que nos toque, disfrutaremos de más o menos ayuda a la hora de recorrer el tablero. Si somos la repera de buenos, se sumarán hasta cuatro puntos a lo sacado en el dado.









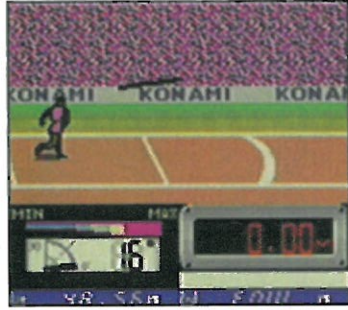
No es por ser pesados, pero la dificultad de algunas pruebas como los 100m es bestial. Y si no, siempre podéis armaros un lío dactilar a la hora de ajustar ángulos y tiempos. Entrenad.



Machacar los botones a toda velocidad será inútil si no consigues buen ángulo de salto.



Y tampoco hay que ponerse a darle nada más ver la pista. Espera a la señal de salida.



En jabalina, deberás calcular distancias para no hacer un larguísimo lanzamiento... nulo.

GAME BOY COLOR
KONAMI
ARCADE DEPORTIVO
8 MEGAS
10 PRUEBAS
BATERÍA: SÍ

Track & Field

Oro et laboro

Venga, venga, nada de tumbarse revista en mano. Si os interesa este nuevo título de Konami, lo que tenéis que hacer es seguir leyendo, pero también unas flexiones, unas abdominales, unas pesas... No creáis que lo decimos sólo por el tema del cartucho. Si queréis sacar buenas marcas, de verdad que **hay que estar en forma para pulsar los botones a toda velocidad.**

¡Tío, qué te pasa, que estás "tó colorao"!

El esfuerzo para correr los cien metros, saltar 193 cm, o cualquiera de las **diez pruebas** del cartucho es siempre enorme. Dos partidas seguidas al modo campeonato pueden dejaros hechos polvo, lo que ensalza el valor de cada nuevo récord. Pero el **modo career, el que de verdad supone una novedad,** es el que se alza con la victoria en cuanto a cotas de adicción. Deberás aprender a planificar tu vida, la de un joven deportista y estudiante, e ir practicando con los diferentes tipos de entrenamiento hasta llegar al punto óptimo de forma física. Luego participarás en diferentes campeonatos, mejorarás tus marcas, te echarás novia (!?)... En fin, **realista, divertido, y con un apartado técnico más que correcto. Totalmente recomendable.**

Planifica la semana



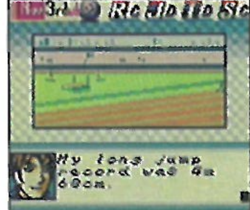


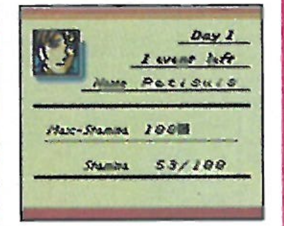
*En el **modo career** puedes escoger entre varios ejercicios físicos, como salto, lanzamiento, carrera, etc., o "pasar de ello" y dormir, salir con un amigo, o una chica. Tú decides lo que harás cada uno de los días.*

Mientras el cuerpo aguante...









*En la vida del joven protagonista **lo más importante es entrenar y mejorar la forma física**. Tu meta es llegar a ser un gran campeón y día a día irás mejorando, recibiendo consejos, ganando campeonatos... Pero **también deberás ser consciente del desgaste físico y psíquico**. Si no te cuidas lo suficiente, un campeonato puede ser el fin de la partida.*

información del juego

Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR

COMPATIBLE GB

El Análisis

GRÁFICOS 88

Los decorados y personajes tienen un gran nivel de detalle. Pero también es verdad que no exprime las posibilidades de la paleta de color.

MOVIMIENTOS 92

La sensación de movimiento en los atletas está logradísima. Además, se utilizan unas novedosas vistas que simulan 3D para pruebas como los 400m. Un espectáculo para la vista.

SONIDO 86

En las pruebas sólo oirás efectos que, aunque se repiten, tienen un buen nivel. La música (en menús y career) es fresca y... joven, vaya.

JUGABILIDAD 90

Sólo hay que ser rápido y hábil. Y, si no lo eres, es igual, te quedarás enganchado hasta conseguir buenos resultados.

ENTRETENIMIENTO 90

El modo career irá sustituyendo al campeonato y te tendrá ocupado por mucho tiempo.



TOTAL 90



El control cambia en cada prueba casi por completo. Lo malo es que no siempre resulta igual de útil. En el eslálom tenderás a la dislexia repentina.

GAME BOY COLOR
KONAMI
SIMULADOR DEPORTIVO
8 MEGAS
8 PRUEBAS
BATERÍA: SÍ



El Análisis

GRÁFICOS **90**
No hay una sola prueba que no resulte impresionante, tanto en los deportistas como en los decorados. Realista uso del color.

MOVIMIENTOS **86**
Los diferentes scrolles dan gran velocidad a las pruebas. En cambio, se nota brusquedad en algunos movimientos de deportistas.



SONIDO **85**
Efectos realistas de deslizamiento sobre la nieve, y alguna que otra voz digitalizada. Sólo el menú disfruta de una cuidada melodía.



JUGABILIDAD **79**
La calidad del control difiere de unas pruebas a otras, aunque se logra bastante sencillez. Engancha si tienes espíritu de superación.

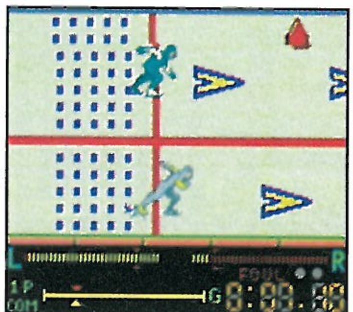


ENTRETENIMIENTO **82**
A la falta de un modo "largo" hay que contraponer el espectáculo, la variedad de pruebas, y la dificultad general que ofrece el título.

***TOTAL* 83**







Winter Games

¡Y tan **fresco!**

La posibilidad de jugar en la nieve se nos da pocas veces, sobre todo si solemos estar bajo techo. Pero Konami se "tira el rollo" y, con este título, no sólo nos deja jugar, sino que hasta podremos optar por ganar medallas en sus juegos de invierno. El apartado técnico, como en su hermano «T&F», brilla por su vistosidad, pero **se queda corto en cuanto a modos y jugabilidad.** Algunas pruebas no tienen un control adecuado (como el eslálom), otras son demasiado fáciles (como el salto) y otras muy simplonas (bobsled). No ofrece consistencia suficiente para decir "vaya juegazo", si acaso, "vaya pruebaza". Eso sí, enganchar, engancha. No es que no te puedas despegar, pero la **variedad de situaciones y el afán de superación,** harán que olvides lo efímero de sus modos de juego y disfrutes de un buen espectáculo técnico.



En la prueba de acrobacias aéreas (sobre una tabla, claro) es fácil conseguir los ejercicios. Lo difícil es aterrizar de pie.



Cada una de las medallas que vayas consiguiendo quedará grabada en la memoria del cartucho, y en la tuya, si consigues la medalla de oro de eslálom.

Ocho pruebas



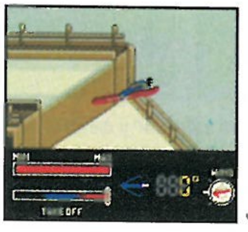
*Cada una la verás con **diferentes cámaras y en distintos escenarios,** que sólo coinciden en el predominio del color blanco. Muy variado.*

Si juegas un campeonato...





Debes elegir qué país representar y cuidar de no hacer el burro en alguna de las pruebas, ya que la nota final es la media de las ocho. ¡A por el oro!



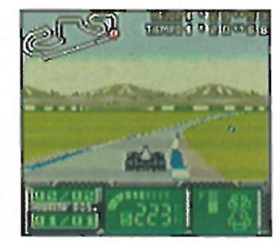
La gran velocidad del scroll diagonal y los limpios gráficos hacen de la prueba de salto la más vistosa.

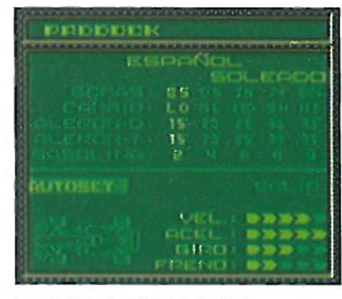


Pero, no hay que quedarse flipando... Controla el empuje del viento, o dirás "Fefe" en vez de "Pepe".



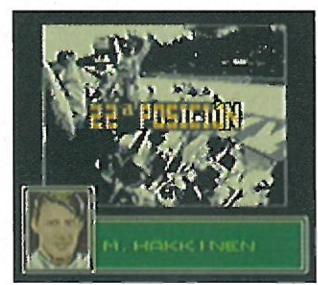


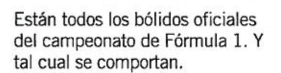


La configuración del bólido puede llevarnos a la victoria o al desastre. Para curarse en salud, elige Autoset.





Arrgh, hemos quedado los últimos. ¿Problemas con el piloto?, ¿fallos a la hora de configurar el coche?, ¿o es que somos demasiado malos?

Están todos los bólidos oficiales del campeonato de Fórmula 1. Y tal cual se comportan.



El control sobre los monoplazas ha mejorado notablemente desde la primera entrega.



Antes de empezar a rodar, podemos configurar las condiciones de la carrera.



Los rivales tienen una IA muy avanzada, así que la carrera no será ningún paseo militar.

GAME BOY COLOR
VIDEO SYSTEM
CARRERAS-SIMULADOR
8 MEGAS
16 CIRCUITOS
BATERÍA: SÍ

información del juego



Precio 5.990 PTA

2 JUGADORES

NO COMPATIBLE GB

F-1 WGP II

A 400 kilómetros por hora

Aunque **sin muchas variaciones con respecto a la primera entrega** –exceptuando los ligeros cambios de imagen en los menús y en el monoplaza–, este nuevo WGP **sabrá satisfacer a todos los que no hayan podido disfrutar del cartucho original** y quieran hacerse con un gran juego de coches.

Para amantes de la velocidad, y... de las licencias

Sin duda, uno de los aspectos llamativos del juego es el de las jugosas licencias: McLaren, Ferrari o Williams son algunas de las carrocerías de las que dispondremos, pilotadas por gente de la talla de **Schumacher, Barrichello, Irvine, y los españolitos Gene y De la Rosa,** entre otros.

Respecto a los modos de juego, encontramos los mismos que en la primera parte: **Exhibición, Grand Prix, Contrarreloj, modo dos jugadores (via cable Link) y Desafío,** que a decir verdad continúa siendo el modo más atractivo.

Antes de cada carrera podremos modificar parámetros como el clima, número de vueltas, características de nuestro monoplaza, elegir entrada en boxes, coche fantasma...

Quizá a la hora de jugar sí notarás algunos cambios, especialmente en el tema de la jugabilidad, porque **el control sobre los monoplazas ha mejorado.** Aunque es posible que éste no sea el argumento definitivo para hacerte con este «F-1 WGP II» si ya tienes la primera parte...



También incluye desafíos





Nos enfrentaremos a una situación clave que nos comunican al inicio. Sin duda es el modo ***más emocionante.***

El Análisis

GRÁFICOS 86
En la misma línea de su predecesor. Exceptuando los ligeros cambios en los monoplaza y en los menús, todo lo demás sigue igual. A destacar las digitalizaciones de los pilotos.

MOVIMIENTOS 85
No se ralentiza, y eso es de agradecer. Todo se mueve con total soltura en pantalla, y con gran suavidad/velocidad.

SONIDO 83
Las melodías acompañan perfectamente a un juego de esta índole, haciendo que sea mucho más "emocionante". Los efectos sonoros cumplen, pero no destacan.

JUGABILIDAD 80
La dificultad es progresiva, todo es aprender a "configurar" el bólido en su momento y elegir el piloto adecuado.

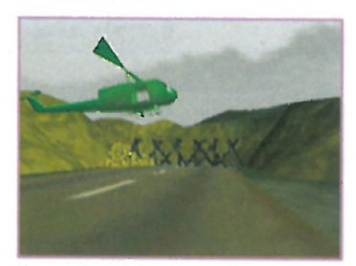
ENTRETENIMIENTO 84
Al menos un «F-1 WGP» hay que tener. Si no es el primero, aquí tienes tu oportunidad. Pero si ya lo tenías, éste no pasa de correcta actualización.



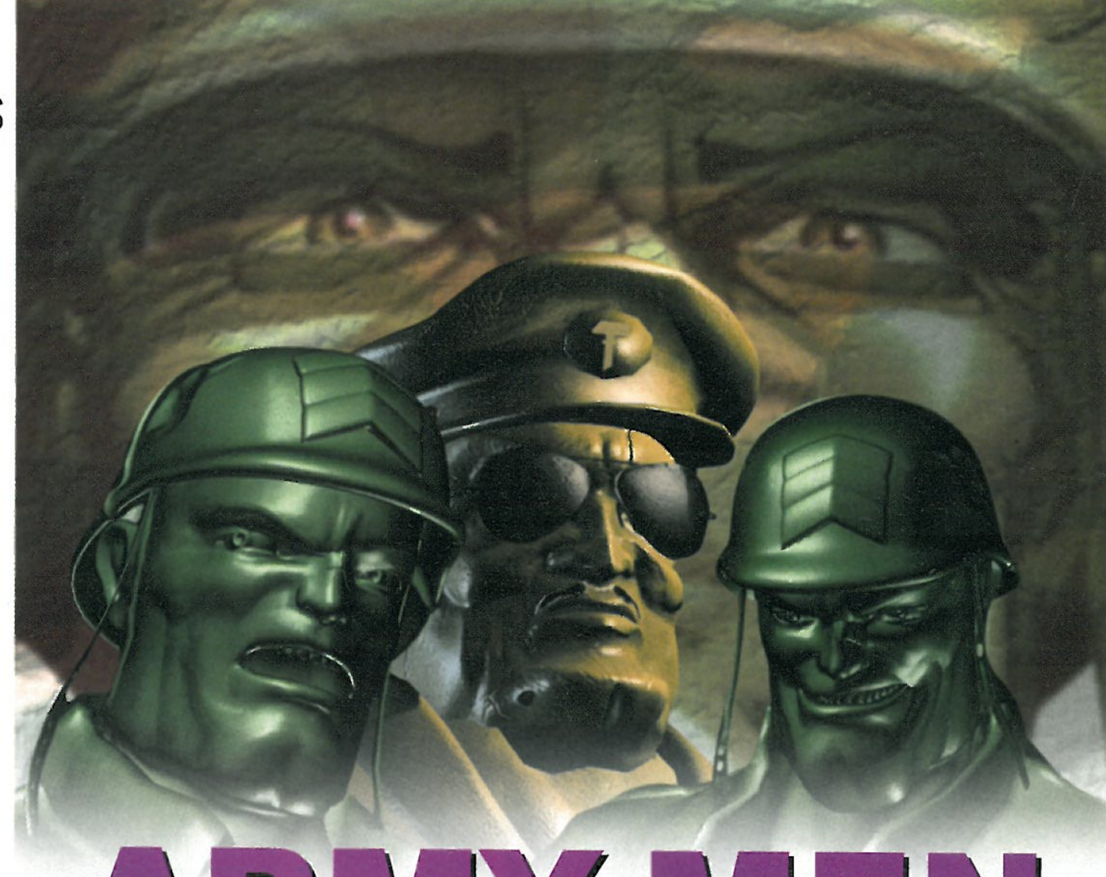
TOTAL 84







Antes de comenzar cada misión, una corta escena cinemática (rodada siempre con tintes dramáticos) nos introduce en el escenario y presenta de alguna manera los objetivos. Las escenas tiene continuidad entre las fases, de forma que parece que estamos viendo una peli, algo entrecortada eso sí. ¿Final feliz?



ARMY MEN
Sarge's Heroes
Apunta, dispara y corre

¿Quién no ha echado alguna batallita con los entrañables soldaditos de plástico? Toda la diversión se basaba en la imaginación de cada uno, ya que estos pequeños rambos no corrían, no disparaban..., pero **The 3DO Company** ha convertido nuestros sueños en realidad dando vida a estos soldados en la conocida saga Army Men, que ahora, por fin se estrena en Nintendo 64.

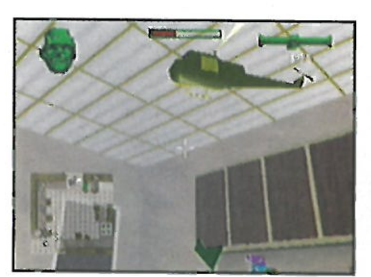
Animaciones y estrategia

El juego se presenta en forma de **shoot em up en tercera persona, con libertad de movimientos y escenarios en 3D.** Dos cosas destacan rápidamente. La primera, las **animaciones de los soldados protagonistas;** la segunda, el esquema de juego. Sobre la primera deciros que resulta alucinante la técnica de animación y los juegos de luces que dan vida al sargento. El tío salta, corre, se arrastra y maneja multitud de armas a la perfección. Una pena que los demás elementos gráficos no acompañen, y que salvo algunos efectos todo sea muy discretito. Respecto al esquema de juego, la idea de tener que cumplir varias misiones en cada escenario (hay 14 niveles, que van saltando del mundo de los soldaditos al nuestro) le da **mucha profundidad al juego.** El nivel de dificultad está muy ajustado, y aunque la IA de los enemigos no es muy alta, están bien situados en los mapas y son muy variados.

Pero también **le hemos encontrado alguna pega**. Sin ir más lejos, **el movimiento de la cámara es demasiado lento**: darse la vuelta rápidamente es imposible, con lo que disminuye mucho el poder de reacción. Además **el control es difícil,** sobre todo en aquellas situaciones que reclaman especial agilidad. Sin embargo, a pesar de los problemas técnicos, el juego resulta muy entretenido.

NINTENDO 64
THE 3DO COMPANY
SHOOT'EM-UP
96 MEGAS
14 MISIONES
BATERÍA: PASSWORDS





Te enfrentas a enemigos de todo tipo: desde soldados rasos a helicópteros como éste. Cada uno tiene su forma de ataque.








En cualquier momento puedes ver el estado de la misión. Los objetivos son muy variados y algunos bastante difíciles de cumplir.







Con el botón R activamos un punto de mira que viene bien para localizar un objetivo. Lo malo es que se mueve muy lento.

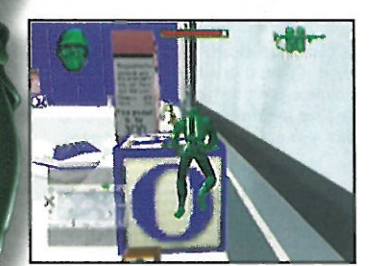
Entrenamiento







*Antes de meterte en el modo normal, lo mejor es **entrenar las habilidades de tu soldado**: disparar con bazooka, correr la pista americana...*



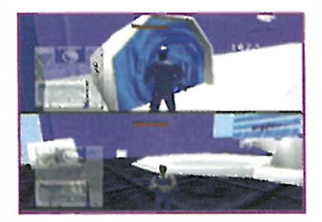
Las animaciones de los soldados son impresionantes: parece que estamos viendo a todo un "Boina Verde" en acción. Puedes saltar, escalar, reptar, girar sobre ti mismo, arrojarte al suelo en plan palomita de un portero. Eso sí, el control es duro y te exigirá muchas horas de juego antes de llegar a dominar todas las posibilidades.

El juego es largo y entretenido, pero su caótico sistema de cámaras perjudica la jugabilidad.



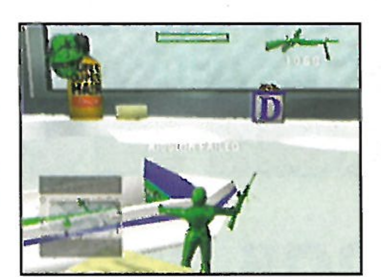
Multijugador







*Este **modo es superentretenido.** Los escenarios son variados y tienes todo el arsenal a tu disposición. Si sabes los códigos secretos, podrás elegir entre multitud de personajes.*

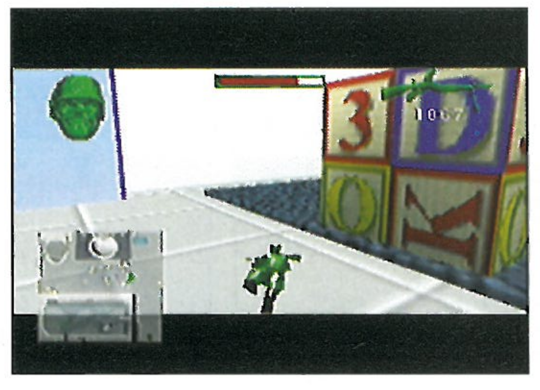


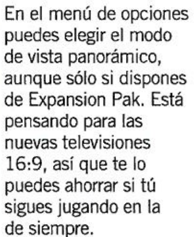












En el menú de opciones puedes elegir el modo de vista panorámico, aunque sólo si dispones de Expansion Pak. Está pensando para las nuevas televisiones 16:9, así que te lo puedes ahorrar si tú sigues jugando en la de siempre.

El Análisis

GRÁFICOS — 80

Lo mejor, las animaciones del protagonista. El resto muy discretito, incluso con Expansión Pak. El efecto niebla vuelve a atacar de nuevo.

MOVIMIENTOS — 81

Gran diversidad de acciones, pero sólo de nuestro protagonista. Los demás soldados y vehículos dan sensación de rigidez.

SONIDO — 86

Las melodías al estilo de las mejores pelis bélicas, uno de los puntos fuertes del juego. Los efectos cumplen con su cometido.

JUGABILIDAD — 81

Se las apaña para divertir. Aun exhibiendo un juego de cámaras muy mejorable y algún que otro defectillo en el control.

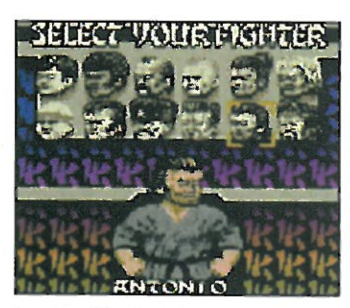
ENTRETENIMIENTO — 87

La ajustada dificultad y el número y componente estratégico de las misiones no te darán un respiro durante una buena temporada.

TOTAL 84

- *El **modo 4P** es entretenido, e incluye variaciones para todos los gustos.*
- *Deberían haber pulido la **cámara** y el sistema de control.*
- *Utilizar el diverso **armamento** contra los enemigos es una gozada. Eso sí, sin una gota de sangre.*
- *La **música** nos transporta a las mejores películas del género, como "Los Doce del Patíbulo" por citar alguna.*





La elección de luchador no es algo difícil. Como dijo Jimmy, "basta con decidirse por uno" de los doce países, pues los karatekas sólo cambian en el color y el pelo, pero, los hay secretos.

GAME BOY COLOR
STUDIO 3
LUCHA
8 MEGAS
12 LUCHADORES + OCULTOS
BATERÍA: NO

información del
juego



Precio **5.990** PTA

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE GB

El Análisis

GRÁFICOS **90**

Los escenarios son impresionantes, y los luchadores lucen bastante bien, aunque son todos muy iguales. Es agradable a la vista.

MOVIMIENTOS **86**

Patadas, puños y saltos se realizan rápidamente y marcando el golpe, aunque la animación es simple. El scroll no da problemas.

SONIDO **82**

Los golpes intentan ser contundentes, pero más bien suenan brutos, algo cascados. Eso sí, la variada música ambienta con acierto.

JUGABILIDAD **85**

Sólo le faltan golpes. El control es preciso y simple, y los luchadores saben hacerse difíciles, aunque enganchan más los minijuegos.

ENTRETENIMIENTO **82**

Puede tenerte pegado unos días a la consola, gracias a los luchadores ocultos y los minijuegos, pero ¿y después? Es demasiado simplón.

TOTAL **85**















Cuando tumbemos al contrario, el árbitro nos concederá un punto entero o medio punto, dependiendo de la claridad del golpe. Con tres puntos, combate ganado.





Los controles son tan simples como pulsar dirección+ A ó B.



Los puntos, además de con los golpes, se consiguen con tiempo.



Siempre podemos elegir entre dos lugares para combatir.



Y los lugares son de lo más variado. Japón, Francia, Grecia...

International Karate

Kimonos, todos ellos

Es la antigua máquina del 80 y pico. Así. Para el que no hubiese nacido, sabed que éste **fue el primer juego de lucha de la Historia.** Gran cosa, ¿no? Pero, también hay que decir que han pasado... buf... muchos, muchos años. ¿Seguirán siendo capaces de saltar estos karatekas?, ¿se romperán las rótulas en el intento? Vamos a ver...

Los combates, bien, los minijuegos, mejor

Ha pasado el tiempo, pero los movimientos son igual de marcados que en el original, e incluso más rápidos. El sencillo control permite dominar rápidamente todos los golpes, y patadas a la almendra, puños al bajo vientre y demás, se hacen intuitivos. Además de **agradable gráficamente, el cartucho también sabe enganchar** al jugador gracias a que los combates se desarrollan en diferentes y preciosos escenarios, y, a los minijuegos. Sí, después de cada victoria, o a través del menú principal, entraremos en aquella fase de repeler pelotas y bombas. Muy divertidas por sí mismas. Pero también es verdad que **el juego, la lucha en sí, es muy simple.** Quizá sea la edad.

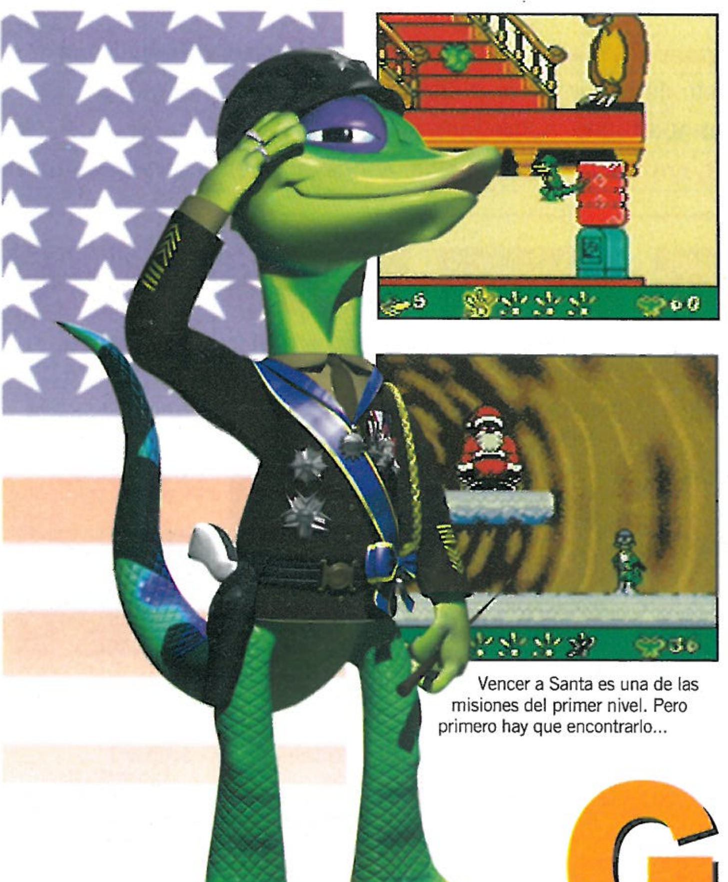
Los minijuegos son la bomba (¡qué pelota!)

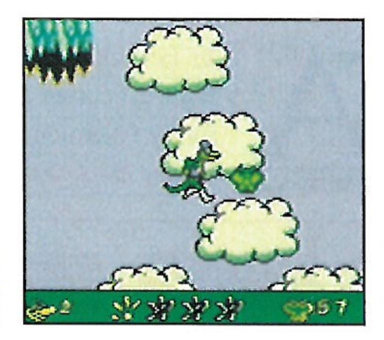






Con la ayuda de un escudo, ***cada vez que ganéis un combate,*** *os veréis* ***repeliendo un montón de pelotitas*** *que llegan de ambos lados y a diferentes alturas. Y, si no hay pelotas, deberéis evitar que las bombas os achicharren.*







Vencer a Santa es una de las misiones del primer nivel. Pero primero hay que encontrarlo...

¡Gex morado y disfrazado de Robin Hood! Lo primero es efecto de una de las moscas. Lo otro es costumbre de la casa, según el nivel.

En esos televisores se esconden ítems-mosca muy beneficiosos para nuestra salud. Pueden darnos vidas extra, restablecer nuestra energía...

GAME BOY COLOR
EIDOS-CRYSTAL DYNAMICS
PLATAFORMAS
8 MEGAS
15 NIVELES
BATERÍA: PASSWORDS

información del
juego



Precio **5.990** PTA

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE GB

GEX Deep Cover Gecko

El salto del **lagarto**

Muy al estilo de su primera visita a Game Boy, lo nuevo de Gex resulta un **divertido plataformas,con puzzles, toques de ingenio,** y una duración no apta para impacientes.

Lagarto, lagarto

La clave del juego es ir coleccionando mandos a distancia y otros ítems que nos permitan acceder a los diferentes escenarios (quince, más algunos mundos secretos). Para eso hay que cumplir los objetivos que incluye cada fase, lo que implica **salto y exploración de niveles** a partes iguales. Por fortuna, la variedad de escenarios y su brillante aspecto gráfico hacen muy cómoda la búsqueda, y el control, sencillo y ágil, también se pone a nuestro favor. En el lado menos cómodo tenemos la gran extensión de las fases y el nivel de dificultad, que determina que cada vez que perdemos una vida debamos empezar de nuevo el reto.



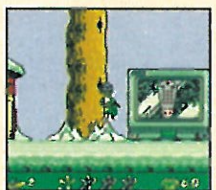
Desde este mininivel accedemos a los diferentes mundos. Ese de ahí pide nada menos que 23 mandos para entrar.

La biblioteca esconde un par de buenos secretos. Y unos gráficos muy majetes.



Las misiones







En cada escenario hay tres posibles objetivos. *Cada vez que cumplas uno, podrás salir del nivel encontrando la salida (está señalada con un mando a distancia).La recompensa es un mando rojo. Colecciónalos para acceder al resto de fases.*

El Análisis

GRÁFICOS **87**
El diseño es simple pero la variedad de escenarios y su nitidez y colorido dejan una más que grata impresión.

MOVIMIENTOS **80**
Pues no es un prodigio Gex en este aspecto. Salta, gira la cola en movimiento de ataque y poco más. Pelín rígido, por otro lado.

SONIDO **88**

Apropiado. Ritmo, diferentes melodías, y unos efectos que dejan bien alto el pabellón.

JUGABILIDAD **86**
Los controles son ágiles y Gex obedece sin poner muchas trabas. El nivel de dificultad es progresivo y a veces una verdadera faena.

ENTRETENIMIENTO **90**

Es largo y divertido. Hay que coger cientos de ítems, visitar innumerables escenarios, escapar de laberintos... en fin, que está movidito y nos ha parecido muy recomendable.

***TOTAL* 89**

LISTA
DE ÉXITOS Y VENTAS

Es la vuelta de los grandes clásicos. Super Mario, Mario Kart y Diddy Kong Racing ocupan puesto de honor en los juegos más vendidos en el mundo. La fiebre Pokémon continúa fuerte, sobre todo en nuestro país. **Y lo nuevo de Mario, Mario Party 2, entra con mucha fuerza.** Así pegará Perfect Dark, seguro.

LOS 20 DE N64
PARA NINTENDO ACCIÓN

1. **DONKEY KONG 64** Nintendo
2. **LEGEND OF ZELDA** Nintendo
3. **RESIDENT EVIL 2** Capcom
4. **JET FORCE GEMINI** Nintendo
5. **RAYMAN 2** Ubi Soft
6. **SUPER SMASH BROS.** Nintendo
Es uno de los juegos de lucha más divertidos que puedes disfrutar en tu consola. Los protagonistas son los héroes más carismáticos de la Gran N, de Mario a Zelda pasando por Fox o Samus Aran. Y la mecánica es totalmente original. Por eso también es de los que más gustan en la redacción.
7. **SHADOWMAN** Acclaim
8. **QUAKE II** Activision
9. **WORLD DRIVER** Midway
10. **ROADSTERS** Titus
11. **STAR WARS RACER** Nintendo
12. **TUROK RAGE WARS** Acclaim



13. **GOLDENEYE 007** Nintendo
14. **F-1 WGP II** Nintendo
15. **TOP GEAR RALLY 2** Kemco
16. **NBA JAM 2000** Acclaim
17. **TONIC TROUBLE** Ubi Soft
18. **BANJO-KAZOOIE** Nintendo
19. **TUROK 2** Acclaim
20. **SUPER MARIO 64** Nintendo

LOS 20 DE GB
PARA NINTENDO ACCIÓN

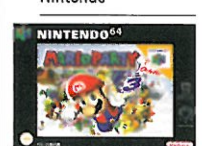
1. **POKÉMON** Nintendo
2. **SUPER MARIO BROS** Nintendo
3. **STREET FIGHTER** Capcom
4. **ZELDA DX** Nintendo
5. **TUROK RAGE WARS** Acclaim
6. **TARZÁN** Activision
7. **MICKEY'S RACING** Nintendo
8. **RONALDO V-FOOTBALL** Infogrames
9. **DUKE NUKEM** GTI
10. **CONKER'S POCKET** Nintendo
11. **MISSION:IMPOSSIBLE** Infogrames
12. **R-TYPE DX** Nintendo
13. **MARIO GOLF** Nintendo
14. **WARIOLAND 2** Nintendo
15. **PAPYRUS** Ubi Soft



16. **TRACK & FIELD** Konami
La nueva versión para GBC de este clásico incluye un rolero modo "career" que mantiene un interés extra mediante la original simulación de la vida de un deportista. Y no sólo esto, sino además un aspecto gráfico limpio y realista y un movimiento...
17. **TETRIS DX** Nintendo
18. **SUPER MARIO LAND 3** Nintendo
19. **INTERNATIONAL KARATE** Virgin
20. **GEX DEEP COVER** Eidos

LOS 10 + VENDIDOS DE NINTENDO 64
EN CENTRO MAIL

1. **DONKEY KONG 64** Nintendo
2. **SUPER SMASH BROS** Nintendo
3. **RAYMAN 2** Ubi Soft
4. **WORLD DRIVER** Midway
5. **GOLDENEYE 007** Nintendo
6. **JET FORCE GEMINI** Nintendo



7. **MARIO PARTY** Nintendo
8. **F-1 WGP II** Nintendo
9. **LEGEND OF ZELDA** Nintendo
Y sigue en el candelero. La genialidad de Miyamoto continúa entre los 10 cartuchos más vendidos. Y es que, por Zelda y Link no pasa el tiempo.
10. **MARIO KART 64** Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE GAME BOY
EN CENTRO MAIL

1. **POKÉMON ROJO** Nintendo
2. **POKÉMON AZUL** Nintendo
3. **SUPER MARIO BROS** Nintendo
4. **FIFA 2000** THQ
5. **MICKEY'S RACING** Nintendo
6. **WARIOLAND 2 COLOR** Nintendo
7. **STAR WARS RACER** Nintendo
8. **STREET FIGHTER ALPHA** Capcom
9. **MISSION:IMPOSSIBLE** Infogrames
10. **DONKEY KONG LAND 3** Nintendo

LOS 5 + VENDIDOS DE N64 EN USA
EN ELECTRONICS BOUTIQUE

1. **WRESTLEMANIA 2000** THQ
2. **POKÉMON STADIUM** Nintendo
3. **HARVEST MOON 64** Nintendo
4. **MARIO PARTY 2** Nintendo
La segunda entrega del fenomenal juego de tablero está arrasando en las tiendas americanas. Culpa de sus nuevos minijuegos y especialmente de la buena impresión que dejó el original. Ya veis, está entre los cinco bestsellers.
5. **RAINBOW SIX** TAKE 2

LOS 10 + VENDIDOS DE N64 EN UK
SEGÚN CTW

1. **WRESTLEMANIA 2000** THQ



2. **SUPER MARIO 64** Nintendo
Los viejos rockeros nunca mueren, ya veis. En nuestro país triunfa Zelda, de nuevo, y en Inglaterra es Super Mario el que se lleva la palma. Y es que para muchos, sigue siendo la primera elección.
3. **DONKEY KONG 64** Nintendo
4. **F-ZERO X** Nintendo
5. **SUPER SMASH BROS** Nintendo
6. **1080 SNOWBOARDING** Nintendo
7. **STAR WARS R.S.** Nintendo



8. **DIDDY KONG RACING** Nintendo
9. **TOP GEAR RALLY** Kemco
10. **YOSHI'S STORY** Nintendo

LOS 5 + VENDIDOS DE GAME BOY EN USA
EN AMAZON.COM

1. **POKÉMON YELLOW** Nintendo
2. **SUPER MARIO BROS** Nintendo



3. **MS PACMAN S.E.** Namco
4. **MARIO GOLF** Nintendo
5. **HARVEST MOON** Nintendo

LOS 5 + VENDIDOS DE N64 EN USA
EN AMAZON.COM

1. **DONKEY KONG 64** Nintendo
2. **SUPER SMASH BROS** Nintendo



3. **MARIO KART 64** Nintendo
No, si la cosa va este mes de clásicos. Y nos parece perfecto. Será además porque en Estados Unidos hay mucho usuario nuevo, que elige sus primeros juegos con garantías. Y ni que decir tiene que se vende a un precio guay.
4. **NFL BLITZ 2000** Midway
5. **GOLDENEYE 007** Nintendo

LOS 5 DE N64
DE JUAN CARLOS GARCÍA

1. **DONKEY KONG 64** Nintendo
2. **JET FORCE GEMINI** Nintendo
3. **ROADSTERS** Titus
4. **RAYMAN 2** Ubi Soft
5. **THE NEW TETRIS** Nintendo

LOS 5 DE N64
DE JAVIER DOMÍNGUEZ

1. **LEGEND OF ZELDA** Nintendo
2. **RESIDENT EVIL 2** Capcom



3. **F-1 WGP II** Nintendo
4. **SHADOWMAN** Acclaim
5. **EARTHWORM JIM 3D** Interplay

LOS 5 MEJORES DEPORTIVOS
EN NINTENDO 64

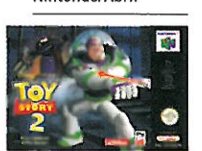
1. **NBA JAM 2000** Acclaim
2. **1080 SNOWBOARDING** Nintendo
3. **READY TO RUMBLE** Midway
4. **F-1 WGP II** Nintendo
5. **FIFA 99** Electronic Arts

LAS 10 MEJORES OFERTAS DE N64
EN CENTRO MAIL

1. **GOLDENEYE 007** Nintendo/5.990 PTA
2. **F-1 WGP** Nintendo/4.990 PTA
3. **MICROMACHINES 64** Codemasters/5.990 PTA
4. **ISS 98** Konami/5.990 PTA
5. **F-ZERO X** Nintendo/5.990 PTA
6. **RE-VOLT** Acclaim/3.990 PTA
7. **LAMBORGHINI** Titus/5.990 PTA
8. **LYLAT WARS** Nintendo/4.990 PTA
9. **QUAKE** GTI/3.690 PTA
10. **DOOM 64** Midway/3.690 PTA

LOS 5 PRÓXIMOS ÉXITOS DE N64
SEGÚN NINTENDO ACCIÓN

1. **PERFECT DARK** Nintendo/Junio
2. **POKÉMON STADIUM** Nintendo/Mayo
3. **RIDGE RACER 64** Nintendo/Abril



4. **TOY STORY 2** Activision/Marzo
5. **TUROK 3** Acclaim/Agosto

LOS 5 PRÓXIMOS ÉXITOS DE GB
SEGÚN NINTENDO ACCIÓN

1. **TOMB RAIDER** Eidos/Marzo
2. **RAYMAN** Ubi Soft/Marzo
3. **RESIDENT EVIL 2** Capcom/Mayo
4. **POKÉMON PINBALL** Nintendo/Octubre
5. **PERFECT DARK** Nintendo/Noviembre
Es uno de los anuncios que más nos ha llamado la atención en los últimos días. Rare tiene a punto una versión portátil de otro de los más esperados del momento. Y tiene una pinta genial.

LOS 5 HÉROES DE MARZO
DE NINTENDO ACCIÓN

1. **ANDY + BUZZ** Toy Story 2
2. **SOLID SNAKE** Metal Gear



3. **LARA CROFT** Tomb Raider
4. **DONKEY Y AMIGOS** Donkey Kong 64
5. **LEON Y CLAIRE** Resident Evil 2

LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS



Nos proponemos contaros dónde se encuentran y cómo pillar todas las jaulas, cómo rescatar a todos los amigos prisioneros, y si de paso descubrimos los 1000 Looms, pues eso, que a vuestra disposición.

Página 54

Hybrid Heaven

Este mes decimos adiós a varias guías que nos han acompañado los últimos meses. Una de ellas, ésta del juego de Konami.

Página 60

Tonic Trouble

La segunda guía que nos deja. Y no te pierdas la pantalla de "happy end".

Página 62

Duke Nukem

Y empezamos otras, como la del genial Zero Hour de GTInteractive.

Página 64

Pokémon

Segunda remesa de buenos trucos y cosas curiosas desde el cuartel general Pokémon.

Página 70

Donkey Kong 64

Y seguimos con los temas estrella. Tres nuevos niveles para la banda de Donkey.

Página 74

ShadowMan

Bueno, a ésta le queda poco. Nos metemos en las fases finales y...

Página 80

EL TRUCO DEL MES

ROAD RASH 64

Motos y circuitos para desparramar al máximo







Novedades para coger con ganas renovadas el juego de motos de THQ, o para sacarle más partidillo si ya te has jugado unas cuantas vueltas con él. La cosa va, así de sopetón, de **conseguir todas las motos y todos los circuitos**. El truco en cuestión se hace en la pantalla del menú (de opciones) y es **C-arriba, C-izquierda, C-izquierda, C-derecha, L, R, C-abajo, Z**. Si oyes un sonido, algo así como un chasquido, es que ha funcionado.

Claro que si te parece muy osado el truco, tenemos otros más "light". Por ejemplo, éste, para que las motos corran más. En la misma pantalla, **C-arriba, C-izquierda, C-izquierda, C-derecha, Izquierda, Derecha, C-abajo, Z**. O este otro, para ser tu el poli de carretera: **Z, C-izquierda, C-abajo, C-izquierda, Z, L, R, C-abajo**.

Otros trucos...

BASS HUNTER 64

Unos cuantos códigos para que no se te rompa el sedal, ni vengas de vacío de tu excursión, ni pesques una bota o un neumático. Veamos, con **ALLDLAKES**, abres todos los lagos. **SUPERSTRING** no te permitirá que se parta el sedal. **HEADADBIGA** es para colocar cabezones a la peña. Y **SUPERLURE** es para coger peces que merezcan la pena.

KNOCKOUT KINGS

Si quieres relajar un poco la tensión del combate, toma nota de este código y ya verás **qué guantes y qué cabezas** sacan nuestros Tysons particulares. Mientras estás en pleno combate, pulsa **C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-izquierda, C-derecha**, para cabezones. Si quieres guantes grandes, entonces **C-arriba, C-abajo, C-arriba, C-arriba, C-abajo**.

ROADSTERS

Convierte los descapotables en naves espaciales escribiendo **Skywalker** como tu nombre. Y si quieres megaruedas, basta con utilizar **BigWheels**.

¡LECTORES!

REGALAMOS UNOS GUANTES a los mejores trucos

Envía tus trucos por correo electrónico a: **trucos.nintendoaccion@hobbypress.es**

Rayman 2
The Great Escape

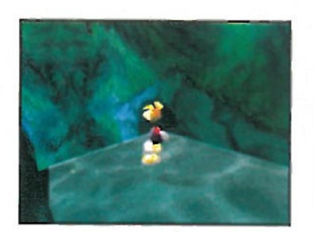
Te ayudamos a encontrar todas las jaulas del juego

Los malvados esbirros robóticos del pirata Barbaguda han llegado con la intención de conquistar y esclavizar el planeta entero. Rayman es la última esperanza, pero antes tendrá que recuperar toda la energía del Núcleo Primordial para hacerles frente.

1 EL BOSQUE DE LA BRISA

- Jaulas: 2
- Objetivo: Conseguir los 5 Looms

Después de perder a Globox y tras una aparatosa caída, **El Bosque de la Brisa se nos presenta bastante inofensivo.** Tanto es así, que los mosquitos ni siquiera pican...



El cauce del río nos lleva directamente a la primera jaula del juego. Rómpela para conseguir tu primer Loom y además se abrirán las rejas del suelo.



El cuarto Loom amarillo está en la cascada, custodiado por un horripilante mosquito rosa. No te preocupes por el mosquito, cómo te va picar ¡con esa cara!



Desde esta plataforma tendrás que saltar con helicóptero para llegar al otro lado, donde nos estarán esperando los **hijos de Globox.**

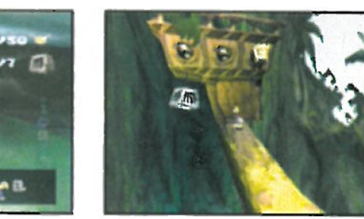
2 EL CLARO DEL HADA

- Jaulas: 7
- Objetivo: Salvar a Ly

Tras unos emotivos momentos con los hijos de Globox, y después de prometerles que encontrarías a su padre, te dicen que **Ly ha sido secuestrada.** Así que tendrás que ir también en su búsqueda, y ya de paso, llevarte un premio. (Por cierto, a partir de ahora "LA" significa Looms Amarillos").



Lánzate al agua en busca de la cueva que esconde la primera jaula y los cinco primeros LA. **Recoge Looms azules para no ahogarte.**



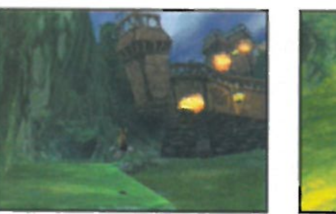
Tras activar el interruptor, sube por el puente hasta llegar a la caseta. **Ten cuidado con el agua deslizante.**



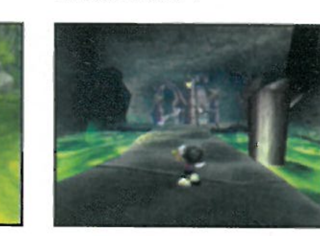
Esta jaula con 2 LA en su interior, **sólo es accesible por medio de un nivel oculto** en "Las Cavernas del Eco".



Cuando veas al pirata lanzándote bombas desde el barco, pasa de él -pero cuidado con las explosiones- y **dirígete a la izquierda para conseguir la jaula.**



Después de **vencer al 2º pirata,** mira a tu izquierda. Verás una **puerta con esparadrapo** de metal que debes destruir con el **barril explosivo que hay en la caseta.**



Cuando la máquina suelte la bomba, lanza el barril al aire y dispara a la bomba. El barril volverá a tus manos. Acércate a la máquina y suelta el barril.



En las **cañerías** se encuentra la **6ª jaula,** custodiada por un pirata que puedes disparar desde el aire. **Recoge los 4 Looms amarillos.**



Después de los torbellinos, **agárrate al Loom morado para alcanzar la caseta** y **liberar al Diminuto en la última jaula.**

CONSEJO: CÓMO SE VUELA EN "HELICÓPTERO"



- **Pulsa Z** para estabilizar tu trayectoria y esquivar obstáculos.
- **Guíate por tu sombra** para realizar los **aterrizajes con precisión.**
- **Durante el vuelo podrás disparar** y agarrarte a las plataformas.
- **Desactiva el helicóptero volviendo a pulsar A.**

CONSEJO
EN EL AGUA



- Pulsa **Z para sumergirte y A para emerger.**
- No olvides coger los**Looms azules** que hay en el agua para no ahogarte.
- Los **lagos infestados de pirañas** no son precisamente el mejor lugar para darse un chapuzón.

3 EL PANTANO DEL DESPERTAR

- **Jaulas: 5**
- **Especial: Entrada a la Cueva de las Pesadillas**

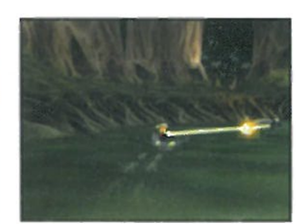
Nuestra aventura se torna ahora de color "charco sucio". Pero como Rayman es muy limpito él, **necesitará la ayuda de Sssssam** –la serpiente– **para llegar al otro lado del charco** practicando su deporte favorito: **el esquí acuático.**



Libera a tu amigo Sssssam. Súbete encima de él y prepárate para esquivar piedras y enemigos. **Utiliza Z para acelerar y A para saltar.** Muy divertido.



Después de pasar el hacha gigante, **salta hacia la derecha para coger un Super Loom amarillo y además activar el interruptor** para conseguir 4 LA más.



Pasa por encima de las tres jaulas para conseguir otros tantos Super Looms amarillos. **En el segundo área tendrás que esquivar minas flotantes y cerrar las curvas.**



No olvides coger el Super Loom amarillo que hay en la caña del pescador cabreado. Cuando termines el nivel, rompe la última jaula para liberar al Diminuto.

En esta guía te contamos dónde encontrar los Looms amarillos. ¿Los 1000?

4 BAYOU

- **Jaulas: 7**
- **Objetivo: Seguir consiguiendo Looms amarillos**

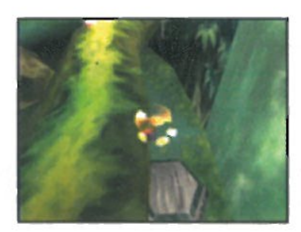
Barbaguda está dispuesto ha hacernos la vida imposible y, para empezar, ¡¡se ha comido un Loom!! Por lo tanto **ya sólo quedan 999 Looms y un largo camino** para darle su merecido.



Sube al barril y dispara a las bombas. Cuando llegues al final, **salta a la plataforma de la izquierda y rompe la primera jaula con 2 LA.**



Esta jaula contiene un **Loom morado** que está custodiando un pirata. Sigue al LM para llegar al otro lado. **Ten cuidado con los pollos zombie.**



Cuando estés en el puente, **baja con el helicóptero** (tus orejas en movimiento) a tu derecha para **caer a un barril y así poder romper la tercera jaula** con 2 LA.



Después de esquivar las bombas del puente, **agárrate al Loom morado para llegar al otro lado del río** y abrir la cuarta jaula que contiene **3 looms amarillos.**



Ve hacia la **entrada de la cueva,** date la vuelta y dispara a la quinta jaula que contiene 2 LA. **Cuidado con los puentes, que están cargados de sorpresas...**



Justo cuando caigas a la plataforma, **dispara al pirata regordete para que corra hacia ti;** esquívalo con un salto, y verás como cae al vacío.



Después de esquivar los barriles, déjate caer a la plataforma de abajo. Con cuidado, dispara a la **sexta jaula con 1 LA.**

CONSEJO
ESQUÍ ACUÁTICO



- Para **esquivar las bombas y los pollos zombie,** utiliza el salto para meterte en el agua. De lo contrario podrías acabarás como el de la pantalla de arriba.
- **Salta encima de las piedras para rebotar** y así conseguir **Looms rojos y amarillos.**



Salta por las camas elásticas para liberar al Diminuto que se esconde en la jaula. Síguelo para concluir el nivel.

¡¡CORRE, RAYMAN, CORRE!!

En Bayou, Barbaguda nos premiará con sus mejores ataques: bombazos directos, tiro al puente. Y menos mal que todavía estamos en los primeros niveles, porque en la fase 12 -La Gran Grieta- la cosa se pone fea ya que hay que añadir además enemigos y un montón de obstáculos.





5 EL SANTUARIO DE AGUA Y HIELO

- **Jaulas: 2**
- **Objetivo: Acabar con el guardián**

El consejo de los Diminutos solo te dejará pasar a esta nueva fase si tienes 100 Looms Amarillos. Si no, tendrás que volver a los otros mundos para conseguir los Looms que te falten. Bueno, si has seguido bien esta guía seguro que no tienes ningún problema.



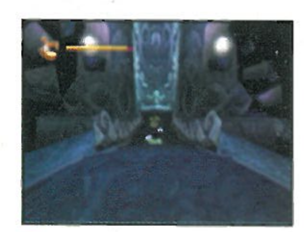
Nada más comenzar, date la vuelta y rompe la **primera jaula que hay el final del puente. Ten cuidado con los cangrejos,** que pican que da gusto.



Salta al agua para recoger un Super Loom amarillo. Sigue el túnel para conseguir dos más y encuentra la segunda jaula con **tres Looms amarillos.**



Revienta las dos puertas con esparadrapo metálico para conseguir las **esferas mágicas** que debes lanzar sobre las bases del mismo color.



Entra en la puerta mágica, **lánzate deslizando e intenta conseguir los 9 LA.** Al final del trayecto, nos espera **Axel, el Guardián del Santuario.**



Rápidamente sigue el camino de LM y, **cuando tengas la estalactita a tiro, ¡¡dispara!!** para que caiga encima de su cabezota. Así de sencillo.



Aparecerá un nuevo LM para que puedas llegar a la plataforma. Vuelve a la cascada y sigue el camino para conseguir **la primera máscara de Polokus.**

6 LA COLINA DE LOS MENHIRES (1ª Parte)

- **Jaulas: 5**
- **Objetivo: Salvar a Clark**

Clark será nuestro objetivo tanto en éste como en los dos siguientes niveles. Está muy débil y **necesita el elixir de la vida para recuperarse.** ¿Que qué le pasa? Pues que se ha hartado de dar caña a los esbirros robóticos del pirata Barbaguda.



Busca la piedra que esconde el interruptor que abre la reja entre dos de las piedras. El hoyo esconde la primera jaula y su Super Loom amarillo. Casi nada.



Atraviesa el charco de lava con el obús. Justo cuando divises la **puerta con esparadrapos,** salta para que el obús explote y se abra. Rompe la segunda jaula



Entra en la academia militar y elimina a los dos piratas para que **se abra la puerta de la izquierda que esconde la 3ª jaula con un Super Loom amarillo.**



Agárrate al **Loom morado** para llegar a la caseta y conseguir otro Loom amarillo. **Desde la caseta, rompe a distancia la cuarta jaula** porque contiene tres LA que te van a venir muy bien.



Móntate en el obús para atravesar la lava y sortear algunos obstáculos. Asegúrate de coger los 11 Looms amarillos y de **estrellar el obús contra la puerta con esparadrapo.**



Ve hacia la izquierda, coge el barril y entra por la puerta que hay un poco más adelante. Enciende el barril para llegar al otro lado. **Coge otro barril y lánzalo contra la quinta jaula con 3 LA.**



Después de activar el interruptor, **encontrarás a Clark debilitado.** Necesita el **Elixir de la Vida** que se encuentra en el Pantano del Despertar. Ni que decir tiene cuál es el siguente destino.

QUÉ CURIOSO...

En **"La Cueva de las Pesadillas"**, una vez vencido el guardián, te sometes a una prueba: Debes de **elegir entre sus riquezas y el elixir para Clark.** Si eliges aceptar el tesoro, aparecerá esta imagen de Rayman tomando el sol y el mensaje de fin. Lógicamente puedes volver atrás y elegir la opción correcta para seguir con el juego. Pero el dato curioso es que realmente **Rayman no está en la playa, ni está soñando, sino que ¡¡es una trampa!!,** ¡¡una alucinación!! o quizás... ¡¡una broma de los programadores!!

ENTRE LOOMS ANDA EL JUEGO



Looms amarillos. Están repartidos por todo el juego y permiten acceder a nuevos mundos. Si pulsas L durante el juego, serás premiado con su sabiduría.



Super Looms amarillos. En realidad es un **"pack" de 5 Looms amarillos.** Los reconocerás por su tamaño y sonrisa. Cógelos todos.



Looms Azules. Son **imprescindibles para concluir los niveles de agua.** Proporcionan oxígeno a nuestro héroe. Pero eso sí, tampoco dura para siempre.



Looms rojos. Están **cargados de energía vital.** Cógelos **cuando tu barra de energía no esté a tope.** Lo contrario es un desperdicio.



Looms verdes. Asegúrate de cogerlos **si no quieres repetir el nivel desde el principio.** Normalmente van ellos a por ti.

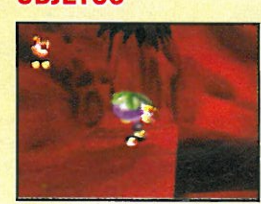


Looms morados. Puedes **agarrate a ellos** para recorrer grandes distancias, cruzar lagos y, lo más importante, **encontrar looms y objetos ocultos.**



Looms plateados. Otorgan poderes a Rayman. Hay cuatro en todo el juego. Unas veces nos los proporcionará Ly, y otras lo hará Globox.

OBJETOS



Ciruelas. Sirven para cruzar ríos de lava y para saltar más alto si nos apoyamos en ellas. Se controlan disparando hacia el lado contrario.



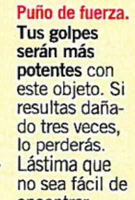
Barril. Están rellenos de pólvora y tienen tres utilidades: **romper puertas y jaulas, proyectiles, y armas contundentes** contra los enemigos.



Piedras del pensamiento. Cuando pasemos por encima de ellas, **nuestro amigo Murfy** nos deleitará con sus amplios conocimientos sobre el juego. Pistas y consejos, básicamente.



Jaulas. En ellas se esconden los Diminutos, Looms, Super looms amarillos y Looms morados. **Cada diez jaulas que rompas, aumentará tu barra de energía.**



Puño de fuerza. Tus golpes serán más potentes con este objeto. Si resultas dañado tres veces, lo perderás. Lástima que no sea fácil de encontrar.

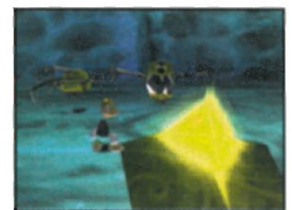
7 LA CUEVA DE LAS PESADILLAS

- **Jaulas: 0**
- **Objetivo: Conseguir el Elixir de la Vida**

Este nivel es de los más completos del juego. Tiene velocidad, acción frenética, peligrosas plataformas, esferas mágicas y hasta enemigo final. Eso sí, **no verás ni una sola jaula.** Aunque lo que más mola es que te recompensan cuando lo completas. ¿Te atreves a entrar?



Una vez en la **Sala de las Puertas, entra en el Pantano del Despertar.** Sigue el camino de la izquierda, donde conseguiste tu primer Loom amarillo. Mata algunos pollos zombie y habla con el guardián para que te deje pasar.



Mata a los zombies que escupen fuego para que aparezca la esfera mágica, y no te olvides de coger los tres Looms amarillos que hay. Pon la esfera en su base para que **se abra el pasadizo subterráneo.**



No te molestes en eliminar a los fantasmas, porque son inmortales. Céntrate en **conseguir las dos esferas mágicas para abrir la puerta.** Sube por la plataforma de la izquierda y te las encontrarás de bruces. De nada.

Por la derecha está la esfera amarilla, y por la izquierda la azul. Tendrás que lanzar las esferas a las plataformas móviles o estáticas para colocarlas en sus respectivas bases.



Corre si no quieres caer en la fauces del guardián. Dispara continuamente para destruir los cristales, y no te olvides de coger los **3 Super Looms amarillos para alcanzar los 45 LA.**



Esquiva las bolas de fuego. **Cuando te lance las calaveras, dispáralas para poder subirte en ellas.** Cuando llegues al final, concluirás el nivel y te habrás hecho con el Elixir.

CONSEJO — ESFERAS MÁGICAS



- En algunos niveles tienes que **lanzar las esferas a distintas plataformas o incluso al aire para luego recogerlas.** Si alguna vez la pierdes o se te cae, la esfera volverá a tus manos o aparecerá desde donde la hayas lanzado.
- Para colocar las esferas en su base, solo tienes que situarte delante de la base y pulsar B.

6 LA COLINA DE LOS MENHIRES (2ª Parte)

- **Jaulas: 3**
- **Objetivo: Más Looms amarillos**

Para acceder a esta segunda parte de la Colina de los Menhires, **tendrás que volver a jugarte el nivel desde el principio.** Sí, es un fastidio, pero ahora **cuentas con la ayuda de tu viejo amigo Clark,** que es un forzudo -y está recuperadísimo de sus heridas-, y entonces superar la fase será coser y cantar.



Sube por los LM para **romper la 6ª jaula con 3 LA,** y activa el interruptor para que Clark pueda pasar.



En el segundo área, súbete encima del tronco y agárrate al LM para llegar a la **séptima jaula con 2 Looms amarillos.**



Antes de coger el obús con patas, ve a su escondrijo para conseguir **2 LA en la pared y la octava jaula con 2 LA.**



Ahora sí, **coge el obús,** sigue el camino de la colina lleno de rocas y consigue los **9 Looms amarillos restantes.**

CONSEJO — ENEMIGOS

- Para **esquivar mejor los ataques de un enemigo,** mantén pulsado el botón Z para desplazarte a los lados sin perder de vista el objetivo.
- Los enemigos intuyen tus movimientos, así que...¡¡intuye tú los suyos!!
- **Mientras estés parpadeando,** ningún enemigo te atacará.



EL CAMINO DE LA VIDA

Para acceder necesitas tener 60 Looms. En **Bayou,** nada más comenzar, dirígete a la izquierda de la pantalla y sitúate en el centro de las columnas para entrar. Tu **objetivo es llegar corriendo (detrás de Ly, y sorteando obstáculos) hasta el final sin que se te acabe el tiempo.** Si lo consigues, rellenarán tu barra de energía. En esta pantalla puedes **conseguir fácilmente 50 Looms amarillos.**

No olvides **pasar por encima de las piedras del tiempo** si quieres llegar hasta el final.



FASE DE BONUS

Consigue todas las jaulas y Looms amarillos de un mismo nivel, y entrarás en el **nivel de bonus del bebe Globox.** Tu objetivo es llegar hasta la pequeña hada antes que el malvado pirata. Para conseguirlo, **presiona A y B** sucesivamente (nunca a la vez), lo más rápido que puedas. Si lo consigues, puede que **te rellenen de vida,** suba tu fuerza o no ocurra nada.

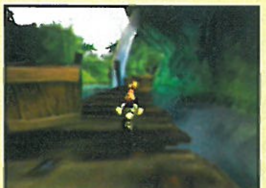
El nivel de bonus es siempre el mismo, con variaciones en la ruta y con aumento de la dificultad a medida que pasamos niveles.





CÓMO DOMAR AL OBÚS CON PATAS





Espera a que el obús esté cerca. Antes de que te alcance, ponte a correr.



Intenta conseguir que el obús **pare en la dirección que deseas tomar.**



Pulsa **A para saltar y B para acelerar.** Es una experiencia de lo más divertido.

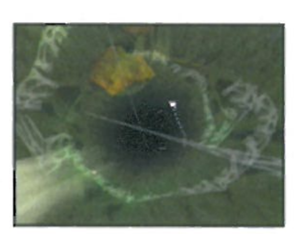
8 EL TECHO DEL BOSQUE

- **Jaulas: 4**
- **Objetivo: Salvar a Globox**

¡¡Uff!! ¡La cosa se está poniendo muy malita! Después del pedazo de "nivel triple" que nos hemos hecho, ahora nos toca salvar a Globox. Para colmo de males, **Globox le tiene una fobia terrible a los piratas y sale corriendo cada vez que ve uno.**



Lo primero que debemos hacer es **liquidar a la araña gigante que se nos abalanza encima;** ten mucho cuidado de no ser lanzado al vacío.



Sigue el camino de la tela de araña para **coger 16 LA. Agárrate al LM y salta disparando para coger la 1ª jaula.** Sube a la plataforma donde se encuentra la 2ª jaula.



Después de liberar a Globox, **sus poderes serán vitales para concluir el nivel.** Sólo tienes que esperar a que **invoque la lluvia** y...el resto será coser y cantar.



Derriba el árbol y espera a Globox cerca del fuego. Después tendrás que ir en su búsqueda tras machacar a los piratas. Que ya sabes que nos los puede ni ver.



Sube encima de las cajas para poder llegar a la tercera jaula por medio del **Loom morado. Ve hacia la planta** para que Globox invoque la lluvia.



Camúflate en el arbusto y ve hacia la puerta. Dentro se encuentra la **cuarta jaula y en su interior el Diminuto que pone fin al nivel.**

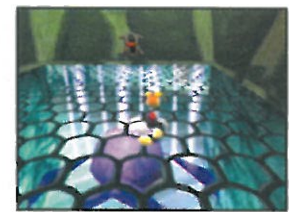
9 LA BAHÍA DE LAS BALLENAS

- **Jaulas: 4**
- **Objetivo: Liberar a Carmen**

Si Ly, Sssssam y Globox no te parecieron suficiente, **nuestro héroe ahora tendrá que salvar a Carmen,** que es una ballena de lo más simpático. La acción transcurre en los escenarios con más "glamour" de todo el juego. Con agua por todas partes, efectos de transparencias de ésos que molan, cascadas... Claro que hay que pagar un precio: es difícil, sí.



Cuando veas al **pirata dormido,** salta al agua y acaba con él. Coge un **barril explosivo** para abrir la puerta y consigue el Super Loom amarillo de la primera jaula.



Sitúate a la **derecha de la playa y bucea un poco para dar con la cueva.** En ella encontrarás 2 Looms amarillos y **el interruptor para liberar a Carmen.**



En esta sala nos estará esperando el obús con patas para llevarnos directos a la segunda jaula. **No olvides pulsar B para acelerar y no caer al agua.**



Sigue a la ballena Carmen hasta que puedas divisar al fondo una puerta. **Entra por ella y conseguirás los Looms 28 y 29,** además de la salida al barco pirata.



Sube por la red del barco y agárrate al LM de la derecha para alcanzar la plataforma caída del barco y alcanzar la **tercera jaula con un SLA.**





Baja por la red para conseguir los 3 últimos LA. Además podrás **romper la cuarta jaula y liberar al Diminuto que debemos seguir para concluir el nivel.**

LOOM DEL PODER

Globox se ha escondido. Cuando vuelvas en su busca te dará el **Loom plateado** para que tu puño sea mucho más fuerte.



Además, ahora, **manteniendo presionado el botón B,** podrás disparar un puño mucho más potente. Buena ayuda para continuar el juego.



HYBRID HEAVEN

3ª PARTE

Vamos a ver si terminamos de una vez con la panda esta de híbridos rebeldes. Allá os van los dos últimos niveles, donde podréis observar las dudas filosóficas que se plantean cuando ni tan siquiera has nacido, aparte de una tanda de jefes finales que intentarán como bien puedan no dejaros contemplar la secuencia final del juego, aquélla en la que... no os lo vamos a poner tan fácil. ¡Hale, hale! Si ya no queda nada.

U. S. TOP LEVEL  FASE 9

Ya estamos en el piso superior del complejo subterráneo, buscando una salida de este hormiguero que se cae a pedazos. Por supuesto, no somos los únicos que quieren salvarse de la masacre, y los híbridos se empiezan a preguntar porqué su maestro no los saca de allí. Pobres ilusos.



1 **Jerry** pretende salvar su mediocre vidilla de híbrido como sea. Por ello, a pesar de tener una trifulca con sus superiores, sabe que tendrá que matarte si quiere llegar a la superficie. **Perseguirle es lo que haremos durante todo el nivel 9.**

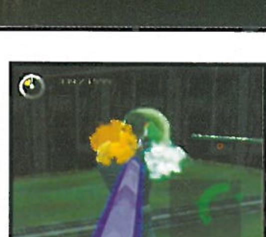
2 De cuando en cuando se nos mostrarán secuencias en las que **el complejo se derrumba** a nuestro paso. No hay que preocuparse, nunca se derrumbará con nosotros dentro, sólo es para acongojar.



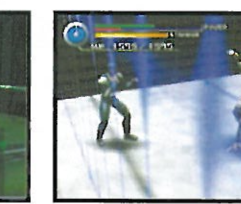
3 Prácticamente **en cada sala encontraremos un enemigo.** Todos son conocidos por el gran público y no deberían plantear muchos problemas. Aprovecha para potenciar tus mejores técnicas, ya que las necesitarás poco después, y **vigila tu nivel de energía.**



4 Algunas habitaciones de transición aparecerán repletas de **ítems.** Mirad bien y recoged todos los **Life Charger X y Battle Charger X,** que rellenan la energía a tope. También encontraréis algún arma a la que tendremos que dar uso en los combates finales.



5 Ese **androide** que permanece suspendido en el aire, en una zona donde el suelo se ha derrumbado, **contiene un ítem** que no conviene desperdiciar. **Dispárale una vez** para que se ponga en movimiento y **llévatelo a tierra firme.** Dispara entonces una segunda vez.



6 La mecánica de machacar un enemigo para que desaparezca la verja que nos está fastidiando ya la conocemos. Esta vez es la única manera de **cambiar el código de la Code Key** y habrá que repetirlo **tres veces seguidas.** Los combates no presentan problema alguno.



En la zona 7 anterior al último cambio de código hay suspendidos en el aire **dos cubos destrozables.** Los enemigos que están sobre ellos contienen **ítems.**



8 **Al fin nos encontramos con Jerry** y, tras la parrafada de rigor, comienza el combate. Lo primero que tienes que saber es que en cuanto te alejes un par de pasos te pondrá fino con sus disparos. **Solución: pégate a él.**



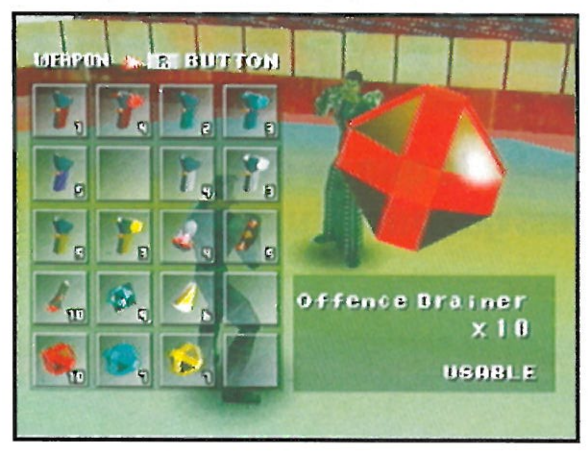
9 Ve minándole unos puntejos con **algún agarre.** Si no lo haces se recargará con un Life Charger X justo después de endiñarle un combo y nuestros esfuerzos no habrán servido de nada. **Todos los jefes finales a partir de aquí lo hacen.**



10 Y, hablando de **combos,** ya que estáis podíais utilizar **los que publicamos en el anterior número de esta guía,** puesto que los golpes con los que culmina la tanda son los que suponen la diferencia entre morir o recargarse.



La última fase se compone exclusivamente de combates y secuencias en las que nosotros no intervendremos. Prepárate, que ya estás a punto de salir a la superficie.



1 El uso de cualquier tipo de **Drainer o Raiser** está completamente recomendado para la mayoría de los combates en esta fase. Cuando te den la primera galleta verás porqué lo decimos, majete.



2 **El Ion Shot de Hunter** es temible de lejos, pero en cortas distancias no hace demasiado daño.



3 El **maestro en forma de Gargatuan** tiene toda clase de Special que puedas imaginar, y los utiliza constantemente. De hecho, son los únicos golpes que usa. Lo único que podemos hacer al respecto es **cubrirnos cuando nos atrape.**



4 **Perseguirle por toda la estancia** cuando hallamos cargado un combo, es la única manera de hacer daño al enano cabezón. Cuidado, porque **si nos pegamos demasiado a él** nos alejará con una ráfaga de fuego azul y disparará después.



5 Pues no era tan enano, no. Si intentamos atacar de frente al maestro en su forma evolucionada, no conseguiremos lo más mínimo. **Simplemente sacará su Special** y no lograremos hacerle ningún daño, aparte de flambearnos vivos.



6 Una posibilidad es **usar todos los proyectiles** que tengamos a mano (el mando de control no entra en esa categoría).



7 La otra es **buscar uno de sus lados constantemente y girar al mismo tiempo** que él hasta que carguemos un combo. No intentes descargarlo por detrás porque tampoco funciona, tiene un **Tail Kick** que hace polvo. Por los lados, hijito.



8 Pesadito él, el maestro aún no se había deshecho de todos sus caparazones. **Colócate a media distancia y elude constantemente sus intentos de agarre** propinándole **dos toquecitos a la palanca** para dar un salto hacia el lateral.

9 Con esa técnica, podrás **cargar los combos sin darle mucho tiempo para utilizar un Life Charger X.** De nuevo recomendamos utilizar los **combos que tienen golpe final** para hacer el mayor daño posible al engendro éste.





10 **Díaz no se ha olvidado de nosotros y viene con ganas de camorra.** Es **el último combate,** así que puedes utilizar todo lo que te quede en el inventario sin ningún complejo. La verdad es que con eso debería valer para tumbarlo. Lo realmente malo sería que te agarrase él, porque si te da la primera, difícil está que te levantes.



11 Si eres un romántico y quieres cargártelo a tortazo limpio,ten en cuenta que **no dispone de ningún ataque a distancia** y carga el combo lejos. Admira el final y acuéstate, que mira las horas que son ya.

TONIC TROUBLE

3ª PARTE

Y llegamos al final, se acabó lo que se daba, adiós, Eh Ed, despídete, que nos vamos, que sí, que has ganado, ¿tu nave? No, olvídalo, quédate aquí...

FASE 7

Pressure Cooker



Sólo nos queda una fase para obtener todos los objetos que ha pedido Doc, y por tanto una nueva habilidad por aprender: El uso del stick saltarín.



El manejo del stick no es muy complicado, pero practica hasta dominarlo porque deberás utilizarlo en las fases que vienen.

El final de fase está muy cerca pero el destino deparará una desagradable sorpresa a Ed. Será un poco más tarde...



El **siguiente cerdito se encuentra en esta salida de aire,** junto a un nuevo interruptor que abre el camino a seguir. El conducto de aire está en mitad de un pasillo con varias plataformas sobre un líquido venenoso. Tras obtener la valiosa pieza y activar el interruptor, regresa hacia atrás. Un nuevo camino estará abierto.



Una nueva prueba de agilidad mental; **forma la cara de Grogh** moviendo las piezas de este puzzle.



Transfórmate en tu archienemigo para que su secuaz te abra dócilmente la puerta. ¡Menudo pelota!

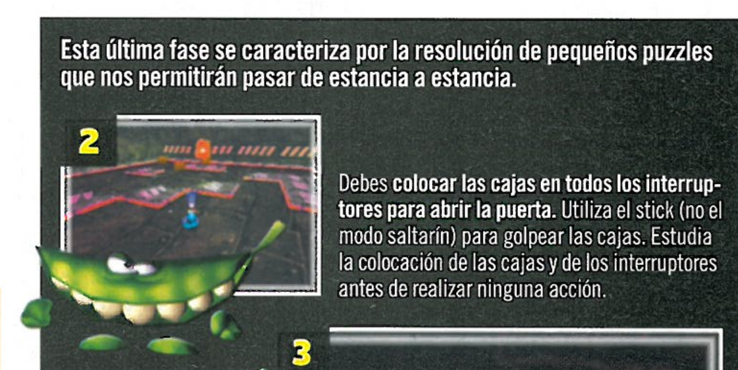


Tras darse cuenta que no eres su jefe, te encerrará en una habitación con lava en casi toda su extensión, y un estrecho pasillo, muy al estilo Shadowman. **Utiliza el stick saltarín para alcanzar el otro lado.**

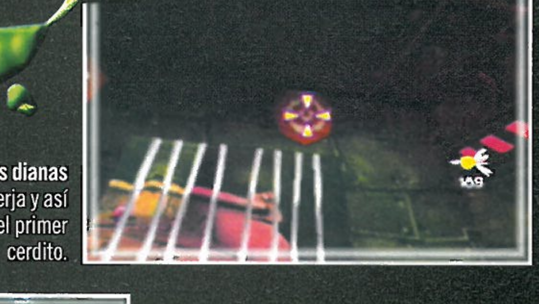


Por fin sólo te queda **transformarte en una caja** para alcanzar el último cerdito.

Esta última fase se caracteriza por la resolución de pequeños puzzles que nos permitirán pasar de estancia a estancia.



Debes **colocar las cajas en todos los interruptores para abrir la puerta.** Utiliza el stick (no el modo saltarín) para golpear las cajas. Estudia la colocación de las cajas y de los interruptores antes de realizar ninguna acción.



Dispara a las dianas para abrir la verja y así conseguir el primer cerdito.



El secuaz de Grogh se encuentra tras la puerta y no te deja pasar. **Transfórmate en un pistón** y cuando tu enemigo salga y pase por debajo de ti, **presiona el botón B** para caer sobre él y aplastarlo. Tras la puerta se encuentra el **segundo cerdito.**



Juega con los interruptores para **activarlos todos a la vez.** El premio es el **tercer cerdito.**



Utiliza el imán para atraer las cajas metálicas y tapar los escapes de gas. Esto provocará que caiga agua y por tanto que la **lava desaparezca, dejando libre el camino a la plataforma central.** Súbete en ella y descubre un **pasadizo secreto.**

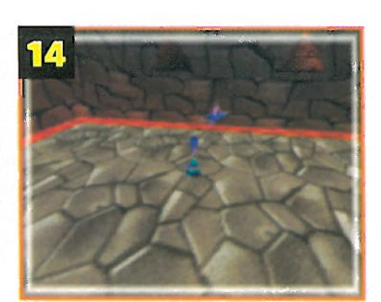
Cuando sólo queda recoger el último cerdito, una seta se interpone en tu camino y te roba tan valioso tesoro. Debes visitar "Mushrooms Hideout" para conseguirlo. Sin embargo, esta madriguera es demasiado nociva para tu salud: debes tener al menos 160 antídotos para poder visitarla.



Con todos tus poderes debes retornar a las anteriores fases y conseguir al menos 160 antídotos. Arriba ves la fase Docs cave donde utilizas tu capacidad de vuelo para alcanzar una plataforma donde te transformas en mina y así poder alcanzar el ansiado antídoto.



Antes de **enfrentarte con la seta debes descender por una empinada ladera,** al estilo de la fase inicial, pero esta vez sin hielo y mucho más peligrosa.



La lucha con la seta es dura: te enfrentas con sus secuaces, esquiva sus rayos y saltas de plataforma en plataforma, mientras le disparas. Sólo es vulnerable cuando tiene inactivo su escudo.

FASE 8

El enfrentamiento final

Con el último cerdo en tu poder regresa donde está el Doc y móntate en la catapulta. Debes encontrar al maldito Grogh.



En esta primera pantalla el camino parece fácil: cruzar el puente. Sin embargo tras cruzar, nos encontramos con una verja que nos impide el paso. Debes **volver y accionar dos interruptores** que se encuentran a los lados para descubrir un agujero en el suelo. Hazlo muy rápido, please.



Tras tirarte por el hueco debes **lanzar las dos rocas** para que activen una plataforma que te suba hasta una máquina de CRUNCH. Para **Super Ed,** la verja no será más que un pequeño retraso en su camino.

Nos encontramos ante grandes estancias donde sólo debes limitarte a resolver los puzzles que se te presentan para seguir el camino. Básicamente es activar los interruptores que te salgan al paso, de todas las formas posibles.



En la siguiente estancia , hay que subirse en esta plataforma, **utilizar el stick y levantar el puente que hay al fondo.**



Por último también tendrás que usar el stick saltarín para **activar el interruptor que hay en el suelo.**

El paso anterior al enfrentamiento final es esta gran pantalla donde deberás activar 6 plataformas. Cada una tiene su interruptor. Vas a tener que hacer un poco de todo si quieres superarla. Como siempre.



Cuando ya creías haber visto todo, debes **trasformarte en roca para derribar el puente** de tu izquierda.

Tras muchos esfuerzos has encontrado la madriguera del vikingo. Estate atento porque te vamos a contar, paso a paso cómo derrotarlo.



Unos cuernos asoman por las alturas: son de la **gran máquina de Grogh.** No creas que el enfrentamiento va a ser cara a cara, es demasiado cobarde para eso.

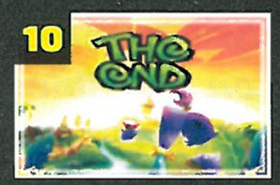


Lo primero que debes hacer es huir. Es una carrera por tu vida, saltando plataformas, esquivando vallas, volando, y siempre con el aliento del robot de Grogh en tu cogote. ¡No mires atrás!

Utiliza a Super Ed para lanzar unas rocas contra el robot y tirarlo por un hueco, al fondo de la habitación. La secuencia es: golpea primero con el pie y la siguiente roca con el puño. Repítelo hasta que caiga por el hueco.



En esta pantalla **debes acertar en todas las dianas, mientras te mueves volando alrededor de la plataforma** donde se encuentra Grogh. Cuando aciertes en todas las dianas, regresa a la plataforma que se encuentra frente a él, **espera a que te lance unas pequeñas piedras y utiliza tu stick para lanzarle alguna contra él.** Tendrás que repetir toda la secuencia al menos dos veces más para cargártelo.



Por último, no podía faltar el **"happy end"**, el Superhéroe se queda con la chica guapa.



DUKE NUKEM ZERO HOUR

Puede que hayas avanzado un montón con la aventura de Duke, que tengas una puntuación increíble, que... sí, pero, ¿y los secretos?, ¿los has pillado todos? ¿y las chicas?, ¿cuántas chicas te faltan por rescatar? No contestes ahora. Léete esta guía, pon en práctica sus consejos y, ¡¡a por el 100%!!

FASE 1 MEAN STREETS

SECRETO 1



Al pasar por la **tienda "Erotic Cakes"** (¡buf!), pulsa el **botón de acción** en la cara interior de la columna central. La pared se abrirá y tendrás **armadura extra** por la "jeta".

SECRETO 2 - CHICAS 1 Y 2



Después de pasar el camión, cerca de la peluquería y las columnas, **dispara a la rejilla escondida** tras una de ellas. Entra y saldrás a una agradable habitación con dos mozas esperando a que las salves, machote.

SECRETO 3 - CHICA 3





Una vez hayas salido por el **"roto" de la pared del hotel,** gira a la izquierda, sube por la escalera, y ve por la cornisa hasta ver **una chica.** Tírate, rescátala, y habrás completado otro secreto de la fase.

SECRETO 4



Tras **eliminar a los francotiradores** del callejón serpenteante (y una vez hayas subido la escalera), date media vuelta y salta al ventilador. **¡¡Munición extra y secreto al canto!!**

FASE 2 LIBERTY OR DEATH

CHICA 1



En la **habitación opuesta al secreto 1,** cárgate a los lagartijos y, abajo, en el suelo, te estará esperando una señorita.

CHICA 2



En la **zona empantanada de los subterráneos,** junto a un reluciente foco, está esperándote el segundo "amor" de esta fase.

SECRETO 1





Cárgate la rejilla que hay pegada al suelo, introdúcete por el hueco y **aparecerás en los servicios.** Así de fácil. Claro, que hay que saberlo.

SECRETO 2 - CHICA 3



Cerca de la **segunda chica,** busca una hendidura en la pared y **dispara a la rejilla del suelo.** Cuando caigas, bucea hacia la izquierda hasta que veas otra rejilla. Dispara y métete por ella. Al poco tiempo, verás una chica, y además recibirás **un secreto y una bombona de oxígeno.**



FASE 2 (cont.) LIBERTY OR DEATH

CHICA 4



Bucea hacia el pasadizo que ves en la pantalla de al lado y crúzalo hasta salir a la superficie. A continuación **sube por la escalera** e inspecciona todas las habitaciones hasta que encuentres a la susodicha dama. Como ves en esta pantalla, nosotros hemos dado con ella (enseguida, por cierto).

SECRETO 3



Has hecho todo lo posible para que **el nivel del agua llegue al mínimo,** ahora entra por la puerta que antes estaba sumergida, cárgate al lagarto y abajo, a su derecha, verás una **rejilla.** Dispara e introdúcete por ella. Un secreto menos.

CHICA 5

Una vez que estés fuera de la zona de agua y hayas subido la escalera, ve por el **pasillo de la derecha.** Tírate y al final está la puerta de la habitación donde te espera la quinta chica de esta fase. **Elimina a las arañas con gas** (pero ponte la máscara, hombre).

CHICA 6



Nada más salir del ascensor, elimina a los malotes voladores y a la cacharra del techo. **Ve al servicio de señoras** y en un **recoveco de la pared** verás a la siguiente chica. Sal, mira la puerta de nuevo y pon cara de sorpresa (por si los camareros).

SECRETO 4 - CHICA 7



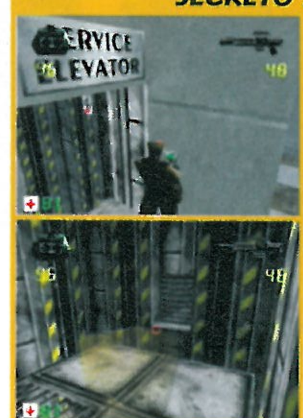
Localiza el burger (no, el king no) y entra. A continuación rescata a la moza, que la verás enseguida. Inmediatamente después **salta el mostrador,** pero no te dirijas a la caja, sino a la rejilla que verás en uno de sus extremos. Dispara, entra, y "secreto man".

SECRETOS 5 y 6 - CHICA 8



Utiliza el único ascensor que funciona, sube por las escaleras y elimina a los enemigos. Entra a la **sala de ordenadores,** pela los lagartos con dedicación y busca una rejilla cerca de la puerta de entrada. Dispara, entra, y llégate hasta una **rejilla que hace de suelo.** No la dispares: caerías y no podrías girar a la derecha y romper la otra rejilla. Hecho esto, sal, vuelve al inicio, y rompe la que antes te hemos prohibido destrozar.

SECRETO 7



Ve al ascensor. Pulsa el interruptor para que baje. Y baja. Vuelve a pulsarlo, y mientras está subiendo, mide el tiempo para **dejarte caer sobre el techo del ascensor.** Cuando llegue arriba, verás una **rejilla** en la pared. Dispara, entra, y ya tienes todos los secretos, hombre. Jáctate de ello delante de tu hermano, o alguien así, que rabie.

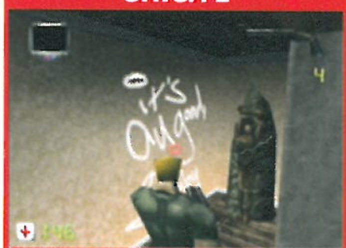
FASE 3 NUCLEAR WINTER

CHICA 1



Elimina a los zombies de todas las habitaciones y busca a la primera jovencita en un habitáculo justo **enfrente de la escalera.**

CHICA 2



Para encontrarla debemos **hacer lo mismo que en la chica 1** (matar zombies, y eso), pero la encontraremos junto a esta pared.

CHICA 3



Sube por la escalera que hay **cerca del vagón de tren** y, allí, junto al fuego, estará esperándote un premio de **diez unidades de salud** al salvar a la manceba.

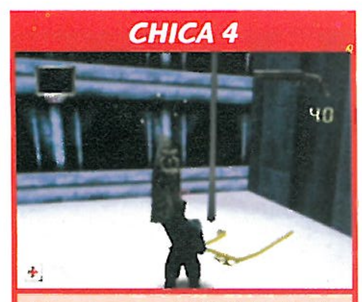
SECRETO 1





Al comenzar la fase **dirígete al fango que hay en la estatua de la Libertad** y salta sobre el trozo de carretera con nieve (te recordamos que esta fase se desarrolla en las ruinas de Nueva York, en un futuro postapocalíptico). Bien, ahora haz el favor de mirar a tu alrededor y enseguida **verás un teletransportador.** Salta hacia él y aparecerás en la cornisa del edificio (mucho ojo que resbala). Al final de ella te darás de bruces con un **Atomic Health.** No es mal premio para una acción tan simple, ¿no crees? Pues ponte a ello.

CHICA 4



Al torcer la esquina de **"The Bobby Trap"**, veremos a una de las chicas pasando frío. Dale calor y sálvala de la congelación repentina. Cuidado con los sabañones.

CHICA 5



Al volver al **edificio de los zombies, muchas de las puertas antes inaccesibles** están abiertas gracias a los zombies. Machácalos al salir. Dentro de una de las habitaciones está la chica.

CHICA 6



Liquida a los robots centinelas y ve al callejón donde hay un **coche de policía enterrado** por la nieve. Verás **dos "chascas"** y, a la izquierda, una chica. Sálvala antes de que se chamusque.

CHICA 7



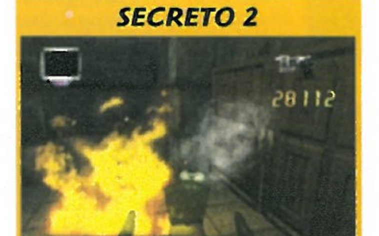
En la **tienda "Erotic Cakes"** no admiten señoritas semidesnudas, así que haz que desaparezca la que habita por allí dentro.

CHICA 9



Esta última chica la conseguirás en el **hueco que hay entre los dos edificios.** Una vez dentro, habrás completado la misión.

SECRETO 2



Antes de entrar al edificio de los zombies, ve a la izquierda. **Bordea el fuego que hay frente a una puerta.** ¡¡Armadura extra y un secreto!!

SECRETO 3 - CHICA 8





Rompe la pared de la estación de trenes que tiene una grieta y aparecerás en un **bello parque nevado** donde una chica, aburrida por la espera, te ha hecho un muñeco de nieve. Muy majos, ambos.

FASE 4 WETWORLD (SECRETO)

CHICA 1



A esta mujer la veremos en un **extremo del pasillo inundado** con aguas residuales.

CHICA 2



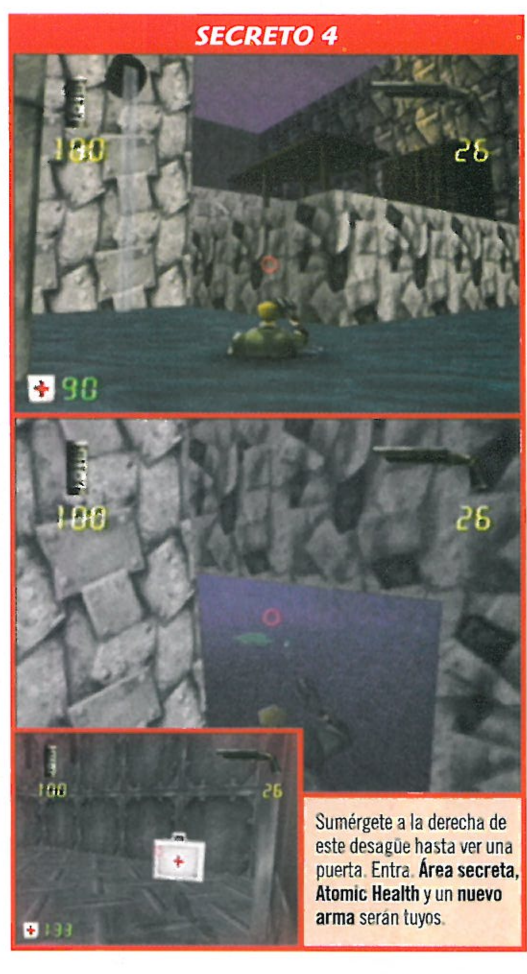
Estará sentada en el suelo, no muy convencida de sus "agradecimientos curativos". Si no te convence, **colócate sobre la fuente de salud.**

CHICA 3



Esta última moza la encontraremos junto a unos **barriles detonantes,** que nos abrirán paso para continuar y acabar el nivel.

SECRETO 4



Sumérgete a la derecha de este desagüe hasta ver una puerta. Entra. **Área secreta, Atomic Health** y un **nuevo arma** serán tuyos.

SECRETO 1

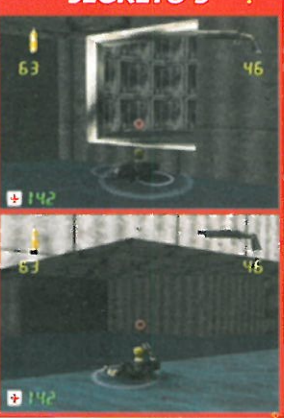
Rompiendo las cajas de este pequeño almacén marítimo, podrás pasar hacia el fondo, donde las paredes se juntan. Pulsa botón de acción y secreto al bote.

SECRETO 2



Ve hacia la **pared de la fuente de salud y pulsa el botón acción.** Todo junto, Atomic Health, secreto, y mucha satisfacción.

SECRETO 3



Conseguido el secreto 2, date la vuelta y ve por debajo del almacén marítimo. Hay **dos paredes de diferente color.** Pulsa acción en la más clara y...

FASE 5 FALLOUT

CHICA 1



Después de **salir del taller verás un camión.** Espera. **Una pared reventará.** Acaba con los dos enemigos y entra a salvar a la chica.

CHICA 2



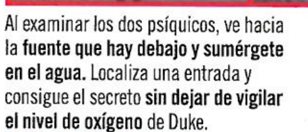
Ésta la conseguirás en el **callejón del edificio de la escalera.** La verás asustadita, junto a un zombie.

SECRETO 1



Cuando llegues al **taller de coches,** ve hacia la pared de enfrente y ponte a la **derecha del póster.** Pulsa acción y la falsa pared te permitirá acceder a un **secreto y la visión nocturna.**

SECRETO 2





Al examinar los dos psíquicos, ve hacia la **fuente que hay debajo y sumérgete en el agua.** Localiza una entrada y consigue el secreto **sin dejar de vigilar el nivel de oxígeno** de Duke.

SECRETO 3-CHICAS 3 y 4







A la derecha de esta imagen verás una grieta. Por lo tanto, no finalices el nivel y **"peta" la pared.** Obtendrás el **último secreto,** además de poder saludar a las **mozas 3 y 4.**

FASE 6 UNDER SIEGE

SECRETO 1



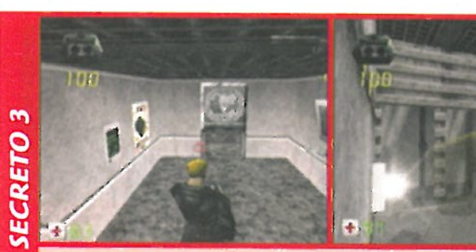
Nada más comenzar, adéntrate por el pasillo de la derecha. Verás una fuente de salud y, un poco más adelante, **una escalera poco visible.** Sube por ella y métete en el **pasadizo secreto.** Volverás a salir a la fuente de salud.

SECRETO 2 - CHICA 1



Antes de bajar a destruir la torreta cancerbera, mira la **pared opuesta a la columna.** Encontrarás una **grieta.** Rómpela y conseguirás a la primera chica y de paso un **montón de munición.**

SECRETO 3



En la **sala de seguridad, destruye todos los ordenadores y mesas** hasta dejar a la vista un rejilla, en el suelo. Entra por ella, pero no rompas ninguna de las que verás en el pasadizo, porque te puedes caer por el hueco que deja.



SECRETO 4 - CHICA 2



En la **sala donde acabas con dos francotiradores,** salva a la moza y sube por las cajas hasta la rejilla. Rómpela de un balazo y mira bien en las cajas: pilla **Atomic Health y secreto.**

SECRETO 5 - CHICA 3



Al salir de la sala del secreto 4, verás unos **barriles debajo de un láser.** Dispara con cuidadito a los barriles y el suelo se abrirá, dejándote acceder a una **zona subterránea con agua.** Allí dentro, sentadita en el mojado suelo, está la última doncella.





Hobbyland 2000

Feria del Ocio Juvenil de MADRID

EXPO Cómic

3er Salón del **Cómic** y la **Ciencia Ficción** de MADRID

EXPO Juegos

1er Salón de **Juegos de Rol y Estrategia** de MADRID

EXPO Games

2º Salón del **Video Juego** de MADRID

Estaciones: Lago 10
Puerta del Ángel 6
Alto de Extremadura 6

Autobuses: 31 - 33 - 36 - 39 - 65

17, 18, 19 de marzo

Organiza



Promueve



TV Oficial



Emisora Oficial

Colaboran







Pabellón de Cristal de la Casa de Campo de MADRID

www.feriadelcomic.com

Cardiel 91 653 08 39



Cuartel General Pokémon (2ª Parte)

En esta segunda entrega vamos a profundizar sobre el "concepto Pokémon". Pero intentar asimilar tanta información sobre objetos, ataques, etc., lo único que puede conseguir es que nos hagamos un auténtico lío. Así que... ponte cómodo, y prepárate para la gran batalla.

RUTA 2: POCA ACCIÓN

De momento no hay nada que hacer en esta ruta, porque sólo nos sirve de enlace con el Bosque Verde. Y para acceder a lo que realmente importa, tendremos que llegar primero a la Cueva Diglett.



Para **obtener la MO DESTELLO,** tendrás que conseguir primero **10 Pokémon** y hablar con el ayudante del Profesor OAK. **Sólo los Pokémon eléctricos** como Pikachu pueden aprender esta Máquina Oculta.



Este entrenador se ofrece a **cambiarnos su MR.MIME por un ABRA.** MR.MIME es muchísimo mejor que ABRA, pero **si evolucionas a tu ABRA, podrás utilizar los mejores ataques psíquicos** contra los Pokémon.

BOSQUE VERDE: EL LABERINTO

Este es el lugar ideal para entrenar a tus Pokémon. Aquí se desarrollarán tus primeros duelos contra otros entrenadores, y podrás conseguir una Poké Ball, un antídoto y una poción.



Los entrenadores del Bosque Verde poseen Pokémon del tipo bicho con unos niveles comprendidos entre 6 y 9. **Una vez entres en combate, no podrás escapar.**



Si no quieres pasarte el **Túnel Roca a oscuras,** asegúrate de conseguir un Pikachu, que no es fácil. También podrás conseguir a **Caterpie, Metapod, Kakuna y Weedle.**

CIUDAD PLATEADA: EL PRIMER RETO

Tras vencer a Brock, seremos recompensados con la Medalla Roca y con la MT VENGANZA. Con la medalla en nuestro poder, podremos utilizar la técnica de DESTELLO. La de VENGANZA es muy arriesgada y nada recomendable.



El **Museo de la Ciencia** no esconde nada interesante y, para colmo de males, la entrada cuesta 50 monedas, ¡¡con lo dura que está la vida Pokémon!! O sea que te puedes ahorrar la visita.



Por la **puerta trasera del Museo de la Ciencia,** podrás hablar con uno de los doctores **y ser recompensado con el fósil Ámbar Viejo.** Éste contiene a **AERODACTYL,** que luego podrás regenerar en el laboratorio de Isla Canela.

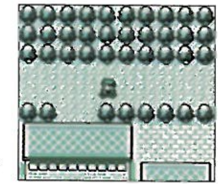
¡BROCK
quiere luchar!

El líder del gimnasio nos atacará con un Geodude nivel 12 y un Onix nivel 14. **Bulbasaur y Squirtle son buenos** contra sus bestias roca. Con Charmander, la cosa se pondrá un poco más difícil. **Asegúrate de tener pociones.**

DIFÍCIL ELECCIÓN



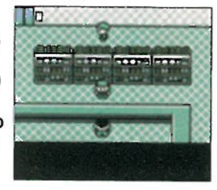
Eevee es uno de los Pokémon más enigmáticos de todo el juego. Por sí solo no es muy fuerte, pero **sus tres transformaciones** –con sus respectivas piedras– le convierten en un aliado a tener en cuenta. Recuerda que **sólo podrás evolucionar a Eevee una vez.**



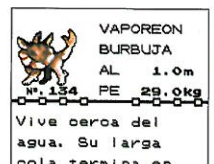
Dirígete a la **Mansión Azulona** en Ciudad Azulona. En la parte trasera de la Mansión hay una **puerta secreta.**



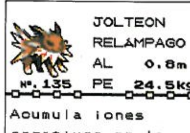
Sube al último piso y obtén la **Poké Ball** con el **único Eevee de todo el juego.** Ahora tienes la posibilidad de evolucionarlo o dejarlo como está.



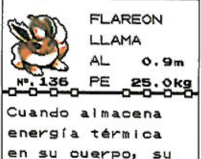
Si decides evolucionarlo, dirígete a la **tercera planta en el Departamento de Ventas** de Ciudad Azulona.



Utiliza **Piedra Agua en Eevee** y obtendrás éste ágil Pokémon de Agua. Sin duda **sus ataques son los más rápidos de todo el juego.**



Con Piedra Trueno te conviertes en **Jolteon, PKMN de tipo Eléctrico.** Sus ataques son igual de contundentes que los de Pikachu.



Compra **Piedra Fuego** para evolucionar al PKMN de fuego **Flareon, el mejor de su especie** junto con otro conocido, Charizard.



RUTA 3: SÓLO ENTRENADORES

Sólo podrás acceder a esta ruta cuando consigas vencer a Brock. Está plagada de entrenadores, de Spearow, de Pidgey, y en contadas ocasiones encontrarás a Jigglypuff.



Los Pokémon de los entrenadores **tienen un nivel entre 9 y 14.** No gastes pociones, porque **podrás volver a Ciudad Plateada para rellenarte.** Salva antes de enfrentarte a los entrenadores para asegurarte la victoria.



En el Centro Pokémon hay un hombre que intentará **vendernos un Magikarp por 500 monedas. ¡¡Es un timador!!** Durante el juego los encontrarás a porrones y además estos peces no sirven absolutamente para nada.

MT. MOON: PRIMER CONTACTO

En la mazmorra tendrás que enfrentarte nada menos que al Team Rocket. Asegúrate de coger todos los objetos y no dejar títere con cabeza. Sobre todo y ante todo no olvides el Caramelo Raro, la Piedra Lunar y la Cuerda Huida.



La fauna que podemos encontrar en esta mazmorra es de lo más variado. Incluye **Zubat, Clefairy, Geodude o Paras.** Nosotros te recomendamos que te hagas con **Geodude, el Pokémon de piedra, y con Clefairy,** que es una monada. Ahora decide tú.



No olvides la **MT01 Mega Puño,** que está custodiando este Rocket, y tampoco la **MT12 Pistola Agua.** Mega Puño es un ataque tipo normal muy bueno, aunque desde luego no mejor que Golpe Cuerpo.



Al final de la mazmorra, después de vencer a este entrenador, tendremos que decidirnos por el Fósil Helix o por Domo. **Con Helix conseguiremos a Omanyte, y con Domo a Kabuto.** Nuestra elección es Domo.

OBJETOS VITALES: CÓMO, CUÁNDO, CUÁLES Y POR QUÉ

A estas alturas del juego, seguramente ya conozcas para que sirven los objetos que se venden en las tiendas o que vas encontrando por el camino. ¿Pero sabes cuándo es necesario utilizarlos?

Estos objetos de "segunda categoría" son muy útiles, porque harán nuestra estancia mucho más agradable. Advertimos que los repelentes sólo son útiles si nuestro primer PKMN es más fuerte que los que queremos asustar.

Cuerda Huida: Al igual que EXCAVAR, sirve para escapar de las mazmorras o guaridas Rocket.

Piedra Lunar: Evolucionan a ciertos Pokémon.

Repel: Asusta a los PKMN durante un corto periodo de tiempo.

Super Repel: Lo mismo, pero más tiempo.

Máx Repel: Ni un Pokémon volverá a molestarte.

Pepita: Cuando vayas mal económicamente, véndela por 5000 créditos.

A continuación, objetos imprescindibles para llevar a buen puerto tu misión. Asegúrate de tener de todo un poco, sobre todo: **Antídoto, Antiparalizar, y Despertar.**

Antídoto: Cura a tus Pokémon envenenados.

Antiparalizar: Permite que tu Pokémon pueda moverse.

Antiquemar: Apaga los malos humos de tu Pokémon.

Despertar: Por si tu Pokémon está perezoso o hipnotizado.

Antihielo: Si a alguien se te ocurre congelarte, utilízalo rápidamente.

Cura Total: Cualquier síntoma de los que acabamos de mencionar será resuelto.



El Departamento de Ventas de Ciudad Azulona está lleno de cosas que comprar.

Los que vienen ahora sólo los encontrarás una vez en el juego. Es imprescindible **guardarlos, para usarlos contra el ALTO MANDO.**

Éter: Sube los ataques de una de tus técnicas.

Máx Éter: Uno de tus ataques estará completo.

Elixir: Recupera todos los ataques de tu Pokémon.

Utiliza las Pociones y los Revivir con cabeza. Ni se te ocurra utilizar una Máx Poción en un Pokémon insignificante, ni una Poción normalita en un Pokémon con muchos puntosde vida. No te arriesgues a ahorrarte una Poción, seguramente luego te arrepientas.

Poción: Sirven para rellenar 20 puntos de vida.

Súper Poción: Rellenan 50 PS.

Máx Poción: Recuperas 100 PS.

Híper Poción: Proporciona 200 PS.

Revivir: Recupera a un Pokémon debilitado, y su barra de vida se llena hasta la mitad.

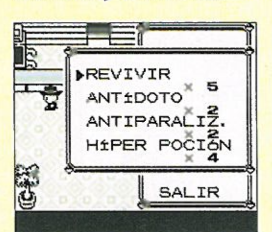
Máx Revivir: Renace a tu Pokémon por completo.

Más PS: Aumenta tu barra de vida.

Restaura Todo: Su nombre lo indica todo.

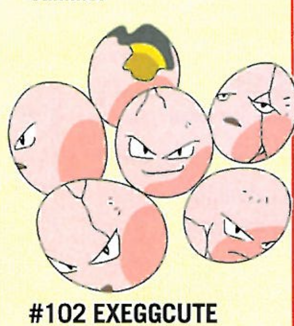
CARAMELO RARO

Hay muy pocos en el juego. **Utilízalossólo en Pokémon muy fuertes** para subirles su nivel rápidamente. En Pokémon débiles notendrán ninguna utilidad. Recuerda que los PKMN débiles suben rápidamente de nivel, mientras que los fuertes lo hacen muy lentamente.



POKÉTRUCO

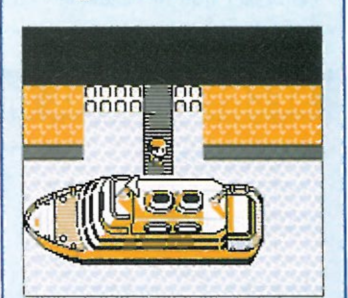
Con la **Poké Flauta también puedes despertar a tus Pokémon.** Se consigue cuando acabes la Torre Pokémon, y su función primordial es **despertar a los Snorlax que bloquean el camino.**



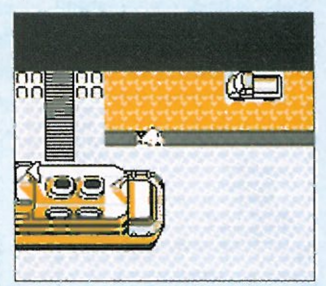
#102 EXEGGCUTE

CURIOSIDADES

En S.S. Anne, consigue la MO CORTE a través del capitán. Sin salir del barco, lucha contra los entrenadores hasta debilitar a tus Pokémon. Aparecerás en el Centro Pokémon, y el barco no habrá zarpado. Continúa hasta conseguir la MO Surf



Después de enseñar el ticket del barco, sitúate como muestra la imagen, con cuidado de no entrar en el barco. Si entras sin querer, ¡¡no salgas!! por que el barco zarpara. Así que reinicia la partida.

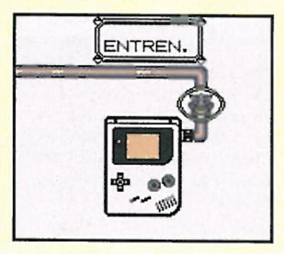


Utiliza la técnica de SURF para nadar por los alrededores del barco. No encontrarás nada, ni siquiera Pokémon.
Otra cosa que hemos leído por ahí es que **si empujas el barco encontrarás a Mew.** Bueno pues ni lo intentéis. Primero porque Mew no está ahí, es mentirijilla. Y segundo, y mucho más obvio, porque el barco no se puede empujar. Cachondón.

CÓMO EVOLUCIONAR A LOS POKÉMON

POR CABLE

Para que tu Pokémon suba más rápido de nivel, lo único que tienes que hacer es **intercambiarlo con un amigo, y que éste te lo devuelva.** Ahora tu PKMN ganará un extra de puntos cada vez que venza en combate.



Los siguientes Pokémon sólo evolucionan al cambiarlos por cable:

- **Haunter a Gengar.**
- **Graveler a Golem.**
- **Machoke a Machamp.**
- **Kadabra a Alakazam.**

EN COMBATE

La forma más sencilla de conseguir que tu Pokémon esté en buena forma es **entrenándolo para que aprenda nuevas técnicas.** Así que... no rodees a los entrenadores para esquivarlos. Y ni se te ocurra huir de las batallas.



Un **buen truco** es poner primero al PKMN que queremos aumentar de nivel. Sin llegar a luchar con él, cámbialo por otro más fuerte. Cuandogane, os repartiréis la los puntos de experiencia.

CON PIEDRAS

Algunos Pokémon como Pikachu sólo evolucionan con piedras de su mismo tipo. Asegúrate de que **tu Pokémon haya aprendido las técnicas que te interesen,** porque una vez evolucionado te será mucho más difícil que las aprenda.



En la **tercera planta del Departamento de Ventas** de Ciudad Azulona, podrás comprar tantas piedras quieras. Menos la Piedra Lunar que la encontrarás a lo largo del juego.

LISTA DE EVOLUCIONES

Piedra Trueno:

- Pikachu a Raichu.
- Eevee a Jolteon.

Piedra Lunar:

- Nidorina a Nidoqueen.
- Nidorino a Nidoking.
- Clefairy a Clefable.
- Jigglypuff a Wigglytuff.

Piedra Fuego:

- Vulpix a Ninetales.
- Growlithe a Arcanine.
- Eevee a Flareon.

Piedra Hoja:

- Gloom a Vileplume.
- Weepinbell a Victreebel.
- Exeggcute a Exeggutor.

Piedra Agua:

- Poliwhirl a Poliwrath.
- Shellder a Cloyster.
- Staryu a Satmie.
- Eevee a Vaporeon.

CON CARAMELOS

Úsalos sólo cuando estés en apuros y necesites aumentar el nivel de tu Pokémon. Ten



cuidado, por que hay muy pocos en el juego.

Dratini es el Pokémon que más te costará evolucionar de todo el juego. Si quieres convertirlo en un potente Dragonite de nivel 55, además de armarte de paciencia, tendrás que **hacerle luchar en el Alto Mando.** Y cuando le queden pocos niveles, ínflale a caramelos.

Cancelar evolución

Si **presionas B durante la evolución,** tendrás la oportunidad de cancelarla. Eso sí, cada vez que tu Pokémon suba de nivel, intentará volver a evolucionar.



SECRETOS DEL MAESTRO POKÉMON

#000 MISSINGNO.
Con licencia para destruir partidas.

Advertencia: Si alguna vez encuentras a este Pokémon, **no salves la partida.** No son pocas las personas que se han cargado su partida grabada. Así que por seguridad, no explicaremos cómo conseguirlo en Isla Canela...



Esta cosa tan rara que nos acaba de aparecer en forma de pixels, **no es más que un "pequeño" bug** que hay en el juego. Antes de aparecer, la pantalla se volverá negra.



La única forma de cazarlo es durmiéndole o congelándole. No le golpees, porque se debilitará al instante. No intentes hacer esto en casa.



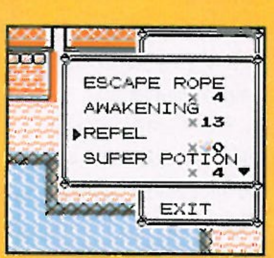
Fíjate en el último Pokémon. **¡¡Tiene cara humana!!** No te asustes, cada vez saldrá algo distinto. Si pasas el cursor encima, ¡¡vuelve a cambiar!!



Sólo tiene tres ataques, y ¡¡dos están repetidos!! Por curioso que parezca, la evolución de este Pokémon le puede transformar en cualquier otro PKMN.



Al parecer, a este Pokémon no le gusta salir en la foto. Deducimos que es un ave por su tipo. Otros dicen que es un Rhydon. **Nosotros decimos que es muy feo, y por eso no quiere salir.**



Observad el signo tan raro que ha aparecido en nuestro menú de ítems. Al parecer, **el sexto objeto de nuestra lista ha sido multiplicado por ciento y pico.**



#111 RHYHORN

Sabías que...

Cada cierto tiempo en Japón y Estados Unidos se anuncia la retirada de un determinado muñeco Pokémon. ¿Qué ocurre? Las ventas de muñecos Pokémon sube como la espuma porque nadie sabe cuál de ellos va a ser retirado y nadie quiere quedarse sin su criatura favorita.
Curiosa forma de vender, ¿verdad?

Todos los TRUCOS del mundo ¡¡¡Están aquí!!!



















Te presentamos las nuevas tapas de Nintendo Acción. Hazte con ellas y podrás conservar todos los números de tu revista oficial de Nintendo.

Si quieres alguno de estos números, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

La revista oficial de Nintendo te da más Acción

DONKEY KONG 64

Ya hemos despachado los tres primeros niveles, así que vámonos a por los tres siguientes que seguro que el público anda impaciente. Lógico, sólo aquí descubrirán todos los secretos del alucinante mundo de Donkey.

Cuarto mundo — GALEÓN GAFE

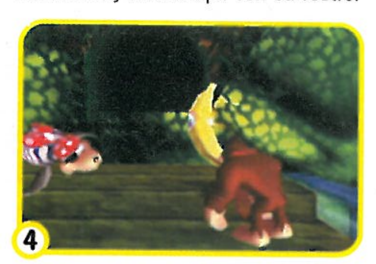
DONKEY KONG

En la zona del faro (Lighthouse), que debe abrir el propio Donkey, **tiene que subir el nivel del agua presionando el interruptor que hay en la base del faro.** Cuando caiga con fuerza sobre el interruptor que tiene su rostro, se abrirá un puerta. Al accionar la palanca de lo alto, se encenderá el faro [1] y obtendrá una banana [2]. A los pies del faro hay una chapa con su rostro. **Saltará a las nubes [3] para liberar una foca** que nos tiene guardadas dos Bananas Doradas. Una por liberarla: sólo hay que ir a buscarla a la otra zona [4]. La otra, tras **vencerla en una divertidísima carrera** a bordo de un extraño vehículo marino [5]. La última Banana Dorada [6] está en el **árbol musical de la zona en la que está la foca.** Donkey debe tocar su instrumento y al instante entrará por la puerta que se abre del barco hundido (desde el árbol, lado derecho). **Su plano está en la habitación que descubre Lanky saltando sobre la estrella DK.** Diddy tiene que coger, además, la Banana Dorada que se encuentra ahí para que se active la **chapa 4** que le permite luchar por el plano. Y con esto y un bizcocho, siguiente personaje...


1


2


3


4


5

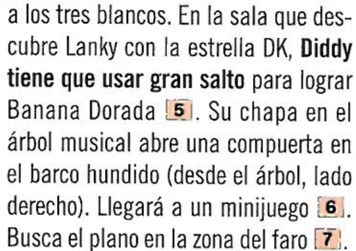

6

DIDDY KONG

En la zona del faro, debe saltar sobre el barco [1] que entró con el faro para obtener su **primera Banana Dorada,** que aparecerá en lo alto tras presionar su interruptor [2]. Si **toca su instrumento** en la chapa que hay bajo esta Banana, un **enorme pez** saldrá en la otra gran zona [3]. A través de la **chapa 5** se llega a él sin problemas. El tiempo es la dificultad de esta prueba [4]: hay que acertar alternativamente a los tres blancos. En la sala que descubre Lanky con la estrella DK, **Diddy tiene que usar gran salto** para lograr Banana Dorada [5]. Su chapa en el árbol musical abre una compuerta en el barco hundido (desde el árbol, lado derecho). Llegará a un minijuego [6]. Busca el plano en la zona del faro [7].


1


2 3



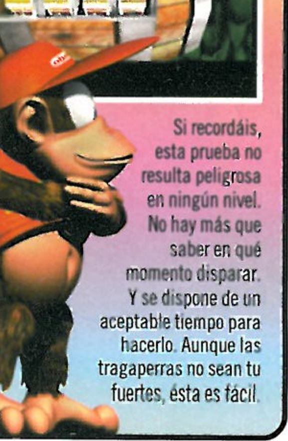

4


5


6

7

Minijuegos



Si recordáis, esta prueba no resulta peligrosa en ningún nivel. No hay más que saber en qué momento disparar. Y se dispone de un aceptable tiempo para hacerlo. Aunque las tragaperras no sean tu fuertes, ésta es fácil.



TINY KONG

En la habitación que descubre Lanky con la estrella DK, encontrará un **baúl en el que debe recoger unas perlas.** Luego debe sumergirse en la zona del faro y entrar en la compuerta del fondo para **darle las perlas a la sirena llorona.** Su chapa en el árbol musical abrirá una compuerta en el lado izquierdo del buque hundido. Conseguirá un Banana Dorada 1. Sumergiéndose a los pies del árbol musical encontrará fácilmente un **submarino hundido,** en el que le espera otra Banana Dorada 2. Presionando el interruptor con su rostro que hay antes de entrar en esta zona, se abrirá una compuerta en el buque de la izquierda 3. En él encontrará una de las **hadas del nivel. Su plano** 4 está en tierra firme, siguiendo recto desde la entrada del nivel y **utilizando los cañones** de la sala del fondo.


1


2


3


4

LANKY KONG

Convertido en pez espada,debe **saltar tres veces sobre la estrella DK** 1. Abrirá una habitación en la que le espera una Banana Dorada 2. El simpático pez encontrará otra **Banana Dorada rompiendo todos los arcones** del fondo marino. La tercera Banana Dorada la conseguirá con el árbol musical, que le abre una compuerta en el lado izquierdo del buque 3. La cuarta, con el interruptor que hay antes de entrar en la zona que lleva su rostro. Le lleva al buque que hay a la izquierda, donde de nuevo tendrá que respirar por branquias. **Su plano está en la primera sala del nivel, que abre Chunky** 4


1


2


3


4

CHUNKY KONG

En la primera habitación **sólo debe entrar con el nivel de agua alto.** Allí le espera una Banana Dorada que conseguirá con puntería 1. En la habitación del fondo encontrará tres arcones 2 cargados de sorpresas, con un **hada incluida** 3. También verá una de las zonas de lucha 4 que le dará la **corona del nivel.**

En la zona del faro debe saltar en el barco. En las **bodegas le esperan un montón de bananas y una Dorada** 5. También en la zona del faro debe tocar su instrumento sobre la chapa que hay en uno de los laterales. Se abrirá una compuerta en la otra zona a la que llega con facilidad. En el buque, le espera otra Banana Dorada 6. **Su plano está en lo alto del árbol musical.**

6



1


2


3



4


5

JEFE FINAL

Se trata de uno de los más divertidos y fáciles del juego. Lanky debe manejar una lancha motora para cruzar una serie de estrellas DK. Tiene un tiempo limitado para llegar de una a otra, que se va reduciendo. El consejo es no frenar nunca y girar constantemente alrededor del enemigo. Resulta mucho más fácil que lo que augura su presencia.

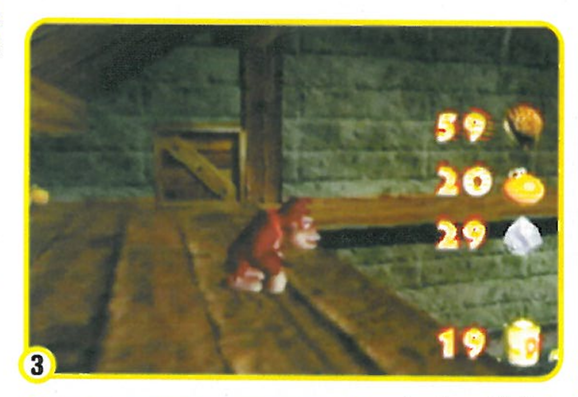




Quinto mundo — SELVA DE SETAS

DONKEY KONG

En la habitación que está **frente a la chapa número 1, de día,** necesitará una **pócima para poder accionar las palancas** 1. El orden adecuado que debes seguir, aparece en una de las paredes. **La Banana Dorada que libera sólo puede recogerla de noche.** En la **seta gigante** encontrará dos Bananas Doradas para él. Una la conseguirá saltando por las nubes desde fuera 2. La otra está dentro; debe presionar su interruptor y saltar a los cañones que se activan con los interruptores de todos los Kong de abajo. La **cuarta Banana aparece de noche en el jardín de espino.** Tras hacerse invisible e ir a la parte de atrás para accionar un interruptor, se abrirá la casa. Dentro le espera una Banana Dorada y, en la parte de arriba, al fondo, una hada dentro de una caja que debe romper 3. **Su plano está en esa zona, al otro lado del muro de espino** 4. ¿Ves al individuo?



3


4

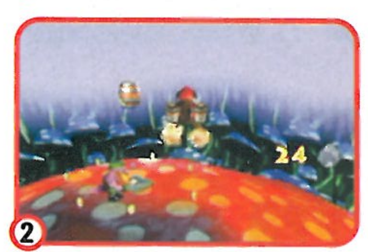

1

2

DIDDY KONG

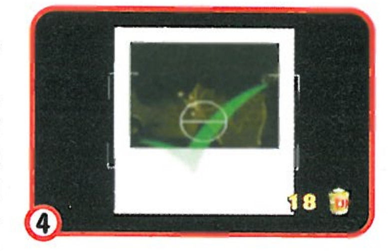
En lo alto de la casa de la chapa 1, cuando sea **de noche, activará un interruptor** que le proporcionará una Banana Dorada 1. Si vuela sobra la seta gigante, encontrará un **barril minijuego** 2 que le proporcionará otra Banana Dorada. En el lado derecho de la zona de la seta gigante verá una casa que, de noche, le permitirá llegar a una Banana Dorada 3. La casa está a oscuras y lo mejor es armarse de paciencia hasta llegar a la Banana. **Aparecerá un hada** 4. Alrededor de la chapa 4 debe ir de noche y **despertar al búho con música.** Deberá seguir su trazado de aros con el jetpack 5 para lograr una Banana Dorada. Su **plano está en la seta gigante** 6.


1



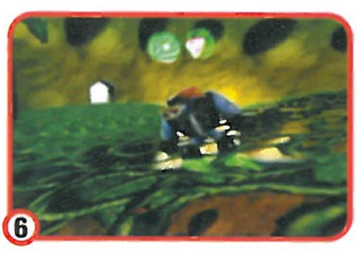
2


3



4


5


6

Minijuegos



Conocerla a fondo es la única clave para poder pasar esta prueba. **El punto de mira ilumina sólo una porción de la pantalla, así que ten paciencia y espera en la oscuridad** a que surja la ocasión.



La clave de este minijuego son los kremlings rojos, que dan dos puntos. Pero aparecen por tan poco tiempo, que casi siempre es posible pasar la prueba **disparando a diestro y siniestro.**

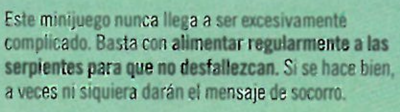


Una prueba muy difícil para los que no estén acostumbrados al agua. Lo mejor es **aprender a dar vueltas con soltura bajo el agua.** Así será más fácil **recoger en poco tiempo todas las monedas.**



Encontrar el punto en el que uno se sienta seguro es mejor que andar dando vueltas inútilmente por el barril. **Quédate cerca de donde sale los insectos,** pues suelen hacer el mismo recorrido al principio.

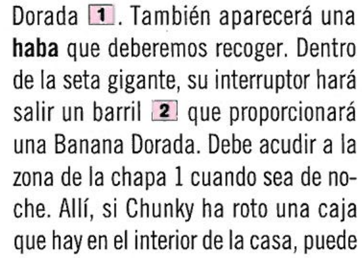



Este minijuego nunca llega a ser excesivamente complicado. Basta con **alimentar regularmente a las serpientes para que no desfallezcan.** Si se hace bien, a veces ni siquiera darán el mensaje de socorro.



TINY KONG

En la zona de la chapa 4 hay una ídem musical que **sólo debe usar tras haber reducido su tamaño.** El pájaro le meterá en un sitio lleno de bichos. Un poco de música bastará para eliminarlos y hacer que aparezca la Banana Dorada 1. También aparecerá una **haba** que deberemos recoger. Dentro de la seta gigante, su interruptor hará salir un barril 2 que proporcionará una Banana Dorada. Debe acudir a la zona de la chapa 1 cuando sea de noche. Allí, si Chunky ha roto una caja que hay en el interior de la casa, puede entrar en la casa por una abertura y **enfrentarse a una araña con hijitas** 3. Hay que moverse mucho y **disparar al ojo de la araña gigante cuando lo abra.** En la habitación de la chapa 2 debe ir a la zona de arena una vez haya cogido su haba (de noche). **Aparecerá una planta** 4 **a la que le subirá un pájaro** si toca música en su chapa estando a tamaño reducido. **Su plano está en la parte exterior de la seta gigante** 5.



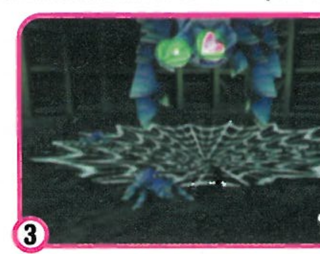

4


5



1


2


3

LANKY KONG

En lo **alto de la seta gigante hay dos habitaciones** que se abren desde la misma copa y están reservadas para él. De ahí obtendrá fácilmente dos Bananas Doradas 1 y 2.

En la zona de la **chapa 4** debe **competir contra el conejo cuando sea de día** 3, tocando su instrumento en la chapa. Sin embargo, hasta que no haya conseguido una **pócima del nivel siguiente,** no podrá volver a enfrentarse con el conejo para que le dé una Banana Dorada. De noche, en la chapa 1, hay una habitación para él a la que se puede acceder desde el tejado. Cuando elimine a los murciélagos aparecerá una Banana Dorada. Y por último, **su plano está en la zona de la chapa 4** .


1


2

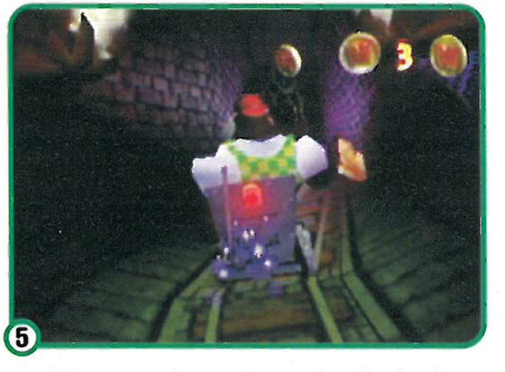

3

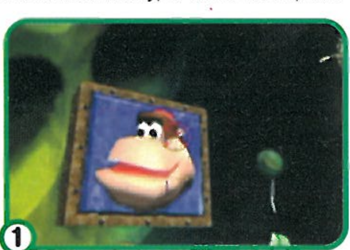


El cálculo de las posibilidades y las distancias es lo que nos salvará en este minijuego. En cada nivel es algo distinto, de modo que habrá que aprender cada recorrido.

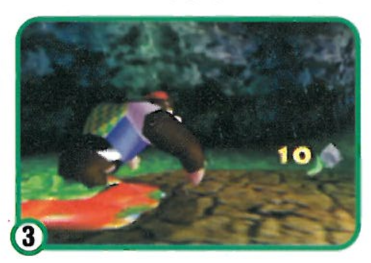
CHUNKY KONG

En lo alto de la seta gigante hay una habitación dedicada a él 1. Dentro de la seta, además, encontrará un montón de bananas y, si va de noche, hasta su **propio plano** 2. Debe **hacerse gigante en la zona de la chapa número 2** para aplastar a los tomates con mala idea 3. A continuación, tiene que coger la manzana, sacarla de la zona y **llevarla al sitio que tiene una manzana dibujada** 4. En la zona principal, puede encontrar su última Banana Dorada yendo al pozo. Para terminar, si salta y golpea sobre él, llegará a una **carrera trepidante** a lomos de una vagoneta minera 5 que le proporcionará la Banana.


5


1


2



3


4

JEFE FINAL

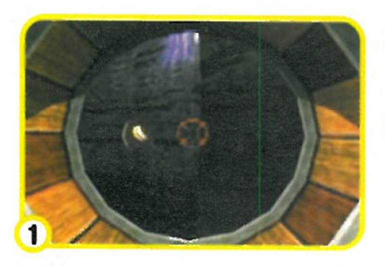
Chunky es el encargado de vencerlo. Tras los primeros toques, se enfadará y golpeará el suelo, que empezará a hundirse en la lava. Date prisa. Tras cada barrilazo, surge uno que nos permite crecer. Golpéalo desde el sitio donde hemos crecido. Desde el centro también podemos hacerle daño. Prueba.

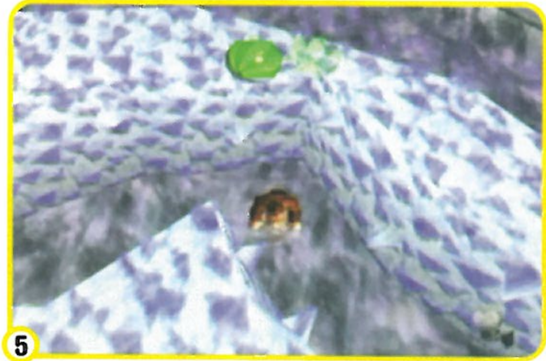


Sexto mundo — CUEVA CRISTALINA

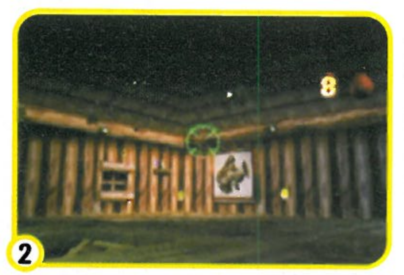
DONKEY KONG

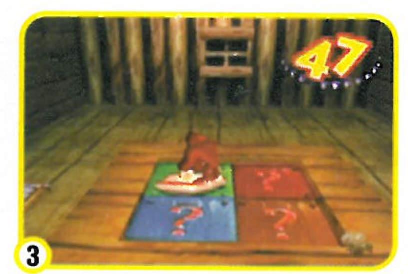
Frente a la caseta del viejo mago encontrará una chapa con su cara que le permitirá conseguir una Banana Dorada en lo alto [1]. En la zona de Candy, en la casa múltiple se las tendrá que ver con un fácil reto. Con la **munición buscadora es coser y cantar acabar con todos** [2]. La Banana Dorada aparecerá entonces. En torno a la chapa 2 hay otra habitación más peliaguda. **Debe emparejar los rostros** [3], lo que no es fácil con el tiempo que dan. Allí encontrará la **corona del nivel** [4] y un **hada.** En la zona del igloo que activa Diddy, debe superar un laberinto de paredes peligrosas [5]. El truco está en aprovechar los momentos en que las paredes se mueven en el sentido adecuado. Su plano está siguiendo hacia adelante, **más allá del castillo de Lanky** [6].


1


5


6


2



3



4

Minijuegos



Encontrar el recorrido óptimo es lo que nos sacará las castañas del fuego en esta ocasión. EL árbol que se ve al fondo es el mejor comienzo para nosotros, pero la decisión dependerá del jugador. Que no es tan difícil, hombre.



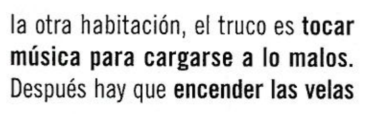
Este minijuego se va complicando con más klaptraps a los que dar caza, pero la clave es siempre la misma: dispara sólo las sandías necesarias. Y hazlo siempre con calma, o de lo contrario desperdiciarás tus oportunidades.

DIDDY KONG

Para empezar, **activa la estrella DK volando dentro de ella** [1]. En el igloo, su reto es fácil: romper los barriles por orden [2]. En la **zona de Candy** le han dedicado dos habitaciones. En la primera [3], debe echar mano de toda su habilidad para eliminar a todos los enemigos antes de que se agote el tiempo. Lo mejor es **lanzar naranjas al centro desde una de las esquinas.** En la otra habitación, el truco es **tocar música para cargarse a lo malos.** Después hay que **encender las velas con el motor del jetpack** y aparecerán la Banana Dorada [4] y un **hada.** Encontraremos un **barril cruzando la cascada,** lo que nos proporcionará una Banana Dorada [5]. Tiny tiene que activar la **chapa 4** [6], **al otro lado de la cual nos espera el plano** [7].

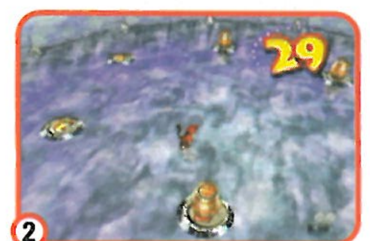


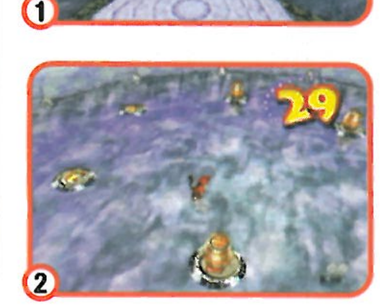
3




6
7


1





2


4
5





TINY KONG

Junto a la armería hay un barril que la hace pequeña para entrar en la sala donde están la chapa 4 y una que la traslada a su primera Banana Dorada. En el igloo tiene que saltar varias veces sobre una plataforma móvil que se va haciendo más pequeña cada vez [1]. No es aconsejable tocar mucha música para eliminar al malo, pues se pierde tiempo. En la casa que está junto a Candy tendrá que **eliminar a los klaptraps** para que aparezca la Banana Dorada [2]. Ella elimina al gigante que desde lo alto está fastidiando con sus derrumbamientos. Lo hará a través de la **construcción de hielo** que rompe Chunky en la zona del igloo. La última Banana Dorada está en la zona de la armería, dejándose caer [3]. **Su plano está en la zona de la chapa 2** [4].









Minijuegos

¡LABERINTO LOCO!

Precisamente cuando hay que eliminar a los enemigos es cuando más escurridizos se presentan. De todos modos, **hacen recorridos similares, de modo que será fácil aprenderlos.**

LANKY KONG

El castillo le espera con dos Bananas Doradas. La primera se la dan cuando **vence al tomate de hielo dando vueltas a las baldosas** [1]. En esta prueba **no hay que perder un solo salto** para ganar. En lo alto del castillo [2] le espera la **prueba de carreras más difícil** del juego. En el igloo, debe eliminar a todos los enemigos para que salgan las chapas que le permiten inflarse. Alrededor de la chapa 2 está la caseta con su cuarta Banana Dorada [3]. Tiene que engañar al troglodita, aprovechando para inflarse el momento en que se queda con el garrote clavado en el suelo. En la zona de Candy está la chapa 5, cuyo extremo habrá activado Diddy para que pueda coger su plano.







CHUNKY KONG

En la primera habitación del nivel le espera una Banana Dorada [1] que podrá coger cuando **sea capaz de hacerse invisible.**

Siguiendo por la rampa del castillo, tiene que **poner una roca sobre un interruptor** [2]. Eso provocará que se **libere la roca que está en la caverna.** Cuando haya colocado ésta sobre la plataforma móvil, aparecerá, al fin, su Banana Dorada.

En el igloo, el objetivo es proteger al conejo de los fuegos [3]. Más adelante, **en la zona de Candy, tiene que saltar y golpear las alfombras** con cuidado de no ser descubierto. Acto seguido aparecerá una chapa que le permitirá hacerse invisible [4]. Para terminar, también con la guía este mes, **su plano está en lo alto del igloo** [5].











JEFE FINAL

El armadillo gigante ataca de nuevo. No es mucho más peligroso que el primero, a pesar de su aspecto más fiero. Únicamente hay que esquivar sus embates. Y llegar con suficiente vida a la parte final, pues no es posible esquivar el último misilazo.







Cuando el armadillo dispare al aire, haz movimientos laterales continuamente para evitar que te caiga encima.

SHADOWMAN

6ª PARTE

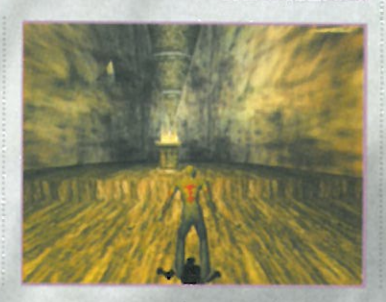
Empieza a hacerse la luz en el Mundo de las Tinieblas. No sólo porque vuestra guía favorita camina por niveles más avanzados, sino también porque Mike tendrá que salir al Mundo de los Vivos para encargarse de los primeros "Serial Killers". Si queréis saber todos los detalles...

NIVEL 22

LA LAME

EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-8/ALMAS OSCURAS-71

Conseguir **la tercera pieza de L'Eclipser** (La Lame) en realidad es bastante facilito. En cualquier momento, después de haber llegado al **Nivel de Sombra 7,** regresa a los Caminos de la Sombra y abre todas las **Puertas Ataúd de nivel 7** que encuentres. Tras una de ellas, fíjate porque descansa La Lame.





Ahora **ve a ver a Nettie en Bayou Paradis** y admira el ritual que llevaréis a cabo para hacer que la noche se apodere del Mundo Real. No tiene el más mínimo desperdicio.

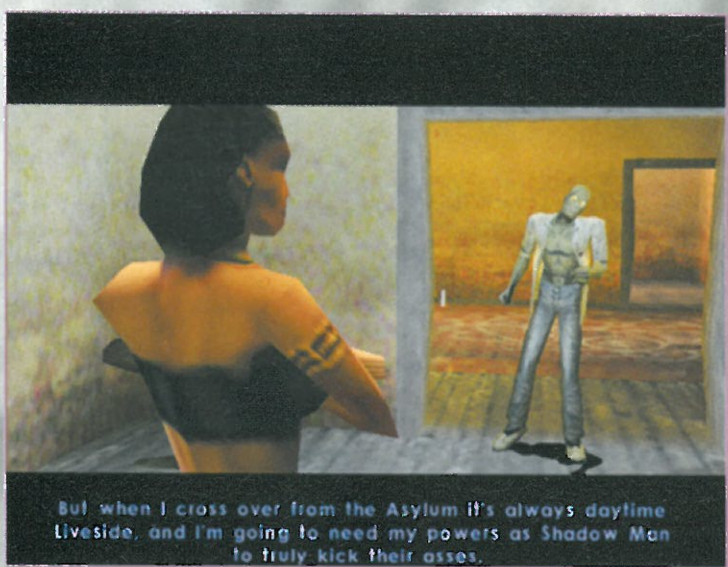
PASOS RÁPIDOS

- *Abrir todas las Puertas Ataúd de nivel 7 y encontrar La Lame.*
- *Ir a visitar a Nettie.*
- *Nivel de Sombra 8.*
- *Total de Almas Oscuras = 71.*
- *Poigne, Gad Marcher, Gad Toucher.*

NIVEL 23

BAYOU PARADIS

Tras obtener las tres piezas de L'Eclipser (La Lune, La Soleil y La Lame), debes **volver a Louisiana para ver a tu maestra vudú, Nettie.** Una vez que le hayas mostrado las tres piezas de L'Eclipser, comenzará un extraño ritual que oscurecerá el Mundo Real y te permitirá usar tus poderes ShadowMan allí. Sal de la iglesia y verás que todos los pacientes perros que esperaban fuera han adoptado su "Forma-Real", un fenómeno que dentro de poco veremos en cada uno de los Serial Killers. Pero antes de pensar en volver a la Catedral del Dolor, rebusca por esta pantanosa fase para encontrar **los siete Govis** que hasta ahora no habías podido coger. Busca bien para no tener que volver más tarde y, recuerda, **no tengas miedo de los perros,** por muy agresivos que puedan parecerte.



PASOS RÁPIDOS

- *Presenciar cómo Nettie realiza el ritual de L'Eclipser.*
- *Oscurecer el Mundo Real.*
- *Recoger 7 Almas Oscuras.*
- *Nivel de Sombra 8.*
- *Total de Almas Oscuras = 78.*









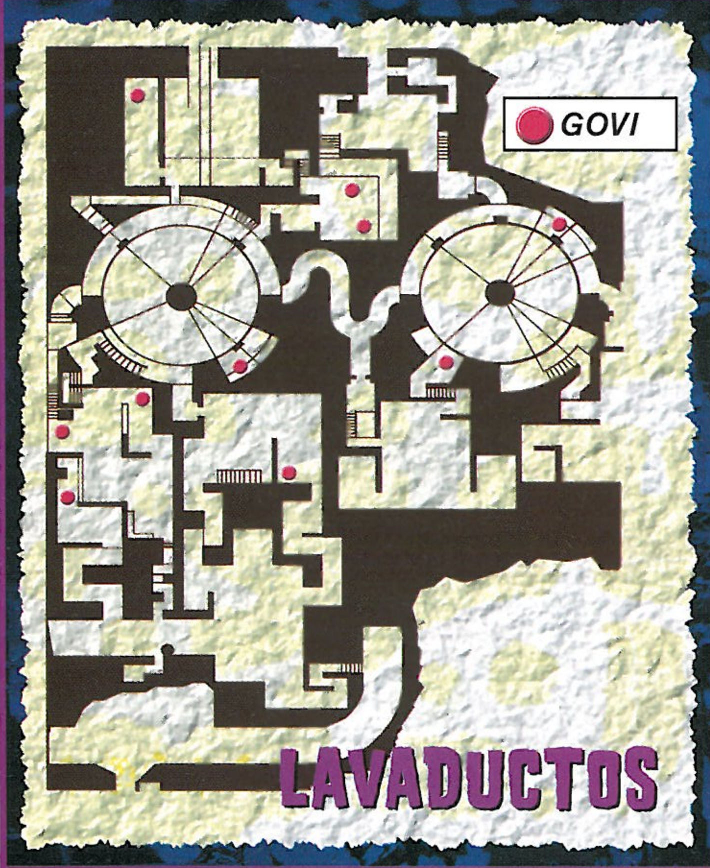
NIVEL 24

ASILO: LAVADUCTOS

Vuelve a la **Sala de la Profecía,** ve hacia la gran espiral descendente y entra por la puerta del fondo. Sigue adelante hasta llegar a la zona cubierta de lava con dos **Puertas Ataúd de niveles 4 y 7.** Abre la de nivel 7 con tu gran Nivel de Sombra. Entrarás en un lugar con tres **Puertas Ataúd, de niveles 7, 8 y 9.** Abre la de nivel 7. Ésta te llevará a otro puente de piel en los Caminos de la Sombra. Crúzalo para llegar al siguiente área. Alucina con este nuevo lugar, en el que las grandes distancias y enormes columnas, a las que tendrás que subirte utilizando las grietas del fondo de la cueva, dominan el paisaje. Sube hasta arriba del todo.



EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-8/ALMAS OSCURAS-78





Verás un lavaducto (como un acueducto, pero con lava en vez de agua) fluyendo hacia el camino de la izquierda. Dos tiradores querrán llamar tu atención al llegar al final del túnel. Enséñales a "llamar la atención" y ve por el camino de la izquierda. Cuando entres a este nuevo área verás un par de plataformas. No te preocupes por caer sobre las ascuas de abajo (recuerda que el Gad Marcher te protege), pero



asegúrate de saltar adecuadamente, sólo por no perder tiempo. Utiliza la primera plataforma para subir a la segunda, que te pondrá a tiro la enorme estructura del centro de la habitación.

Recoge los ítems y echa un vistazo. Puedes saltar desde lo alto de la estructura a una plataforma en la esquina más alejada, o tirarte al ardiente suelo e ir hacia la izquierda o a la derecha. Una cosa que debes tener en



cuenta es que, de todas formas, los tres caminos llevan al mismo área, así que, tú eliges. Aún así, el más beneficioso es el camino a la izquierda de por donde has entrado. Hay un mecanismo para la Llave que abre dos puertas de difícil vislumbre. Una es un pequeño hueco que contiene un **Cadeaux,** y la otra un camino que lleva a la parte de atrás del nivel en el que estás, los lavaductos.

Hay un total de **cinco Govis** que puedes encontrar en este punto de nivel. Tres de ellos los localizarás en lugares más o menos normalitos, mientras que los otros dos los verás sólo si caminas por los suelos de lava.

Ahora vuelve a los Caminos de la Sombra y entra en la **Puerta Ataúd de nivel 8.** Es hora de entrar en el último templo Gad, el Templo de la Sangre, que está justo a la vuelta de esta página. ¿Te atreves?

PASOS RÁPIDOS

- *Recoger 3 Almas Oscuras.*
- *Caminar por los suelos de lava y recoger 2 Almas Oscuras.*
- *Nivel de Sombra 8.*
- *Total de Almas Oscuras = 83.*
- *Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher, Mundo Real oscurecido.*

NIVEL 25

TEMPLO DE LA SANGRE

E Cuando hayas pasado por la Puerta Ataúd de nivel 8 en la sala de la Profecía, llegarás a una zona llena de **plataformas de piedra, con un interruptor y una puerta candente.** Tras ella se esconden algunos ítems y una Sister durmiente. Pulsar el interruptor hará que **baje una enorme cabeza de piedra** y que despierte un trío de Sisters. Una vez te las hayas cargado, ve por el lugar donde ha bajado la cabeza de piedra. Dentro hay jarrones con ítems que quizás necesites. Ahora **busca el segundo interruptor**, a la derecha de la inmóvil cabeza de piedra.



EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-8/ALMAS OSCURAS-83





Unos pocos pasos más y habrás penetrado en el Templo de la Sangre, donde entrarás en busca del **último Gad: Nager**. Éste te permitirá **nadar por la superficie de los lagos de lava,** haciendo que toda la zona muerta esté a tu alcance. Al llegar al Templo de la Sangre verás que parece una construcción azteca de pesadilla, pero no te



asustes por la pinta que tiene. Cuando eches un ojo abajo, te darás cuenta de la existencia de una **plataforma diagonal.** Por supuesto, recoge todos los Cadeaux que veas. Verás dos puertas, una a la derecha y otra a la izquierda del punto desde donde has entrado. Ve primero a la izquierda. Tras la guadaña en espiral verás unas pocas puertas Flambeau. **Usa el Flambeau para quemarlas y entra.** No te preocupes mucho por las Sisters medio congeladas y sigue adelante hasta llegar al **Tambor.** Úsalo y preocúpate ahora de las Sisters, que vendrán a por ti. Tras esto, busca la siguiente puerta Flambeau, detrás de la cual espera el segundo Tambor. Ahora, date la vuelta y pulsa los **interruptores a cada lado del Govi enjaulado.** De nuevo caerán dos grandes cabezas, permitiéndote utilizar las cornisas (a ambos lados de la entrada) para avanzar.

Sube primero a la de la izquierda y deslízate hasta donde estaba la cabeza. Dentro de esta habitación hay un montón de Sisters durmientes esperando a que pulses el interruptor... y tú vas y lo pulsas (que sí, que tienes que hacerlo). Cada vez que pulses verás que la rueda de madera del otro lado de la habitación permite ir por un camino diferente. Cárgate a las Sisters (y consigue algo de energía). Gira la rueda hasta la posición de reloj de las nueve. Y tendrás acceso a un cuchitril lleno de Sisters. Tírate a la habitación de abajo y verás otras cuantas Sisters esperando ser masacradas. Ve a la puerta de abajo a la derecha. Verás un bloque de piedra que, empujándolo, te permite llegar aún más abajo. A la derecha está la **rueda de madera,** a la



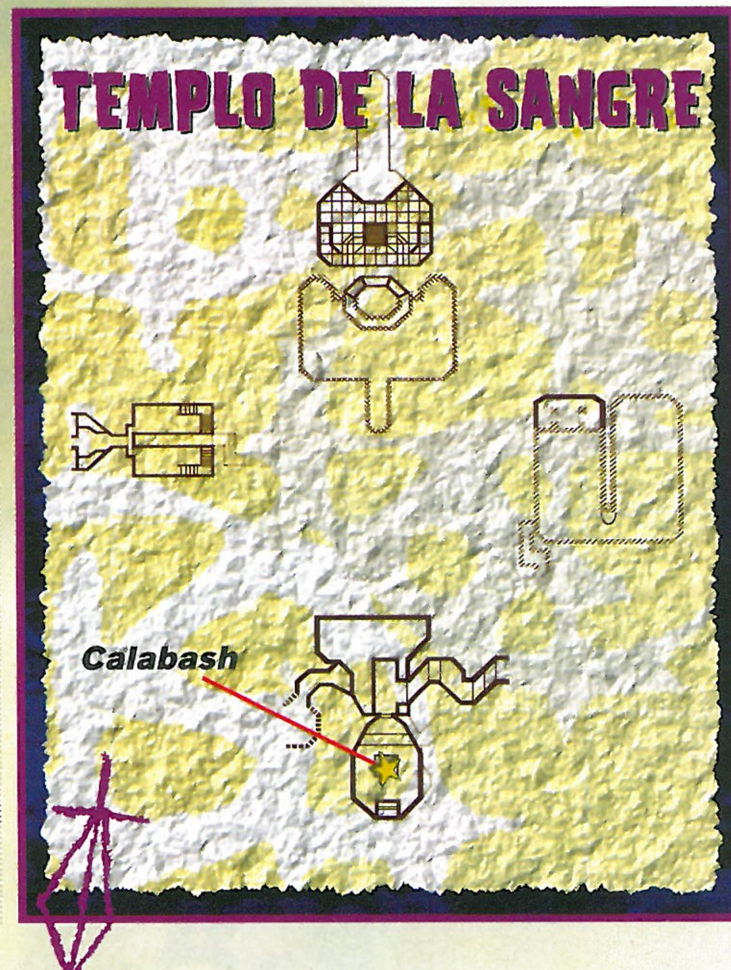
izquierda un interruptor. Deja por ahora el interruptor y camina hacia la siguiente habitación. Sigue andando y llegarás a otro interruptor. Éste activará una cuerda que te permitirá llegar a un Govi. Cógelo y vuelve al interruptor. Púlsalo para alinear el hueco con la puerta y sal. Ahora gira la entrada hasta la parte superior



para conseguir algo de energía y **Shadow-power.** Gírala una vez más para poder ir por la derecha y subir la rampa. Las Sisters despertarán pronto, así que sé rápido.

Una vez hecho esto, pulsa el interruptor de la pared y **activa las Cascadas de Sangre** en todos los monolitos que has visto durante tu recorrido por la fase. Vuelve fuera y **gira de nuevo la rueda hasta ponerla a las 6.** Sal y repite las técnicas de intrusión en el otro lado del área. A este lado estarás amenazado por una combinación de plataforma ascendente y péndulo-martillo. No importa cómo lo hagas, llega hasta el otro lado. La manera más fácil sería trepar a las plataformas de la derecha, que están quietecitas. Al final, cerca de las cabezas flotantes, hay una puerta a la derecha. Sigue este camino hasta que encuentres un interruptor al final. Púlsalo y verás cómo **un martillo golpea una plataforma un poco rara.**

Salta abajo e investiga por el camino de la derecha del puente recién creado si quieres volver a la habitación principal. Sigue hacia abajo por el puente, girando a la izquierda al final del todo. Toma nota de las **inscripciones Calabash** que verás en el suelo. Más tarde serán importantes. Busca los interruptores de la izquierda y púlsalos. Las cabezas se hundirán, permitiéndote más libertad en este laberíntico templo. Y mejor aún, ahora puedes acceder a la entrada de la cueva que antes bloqueaban las cabezas. Vuelve a salir y entra de nuevo al Templo, pero ve por donde antes estaban las cabezas y entra en la boca de la cueva. Llegarás a una **Puerta Ataúd de nivel 9,** que sólo podrás abrir si tienes **95 o más Almas Oscuras.** Como no las tienes, quema la puerta Flambeau. Llegarás a un lugar sin salida cubierto por una de esas piedras con extrañas inscripciones.



TEMPLO DE LA SANGRE

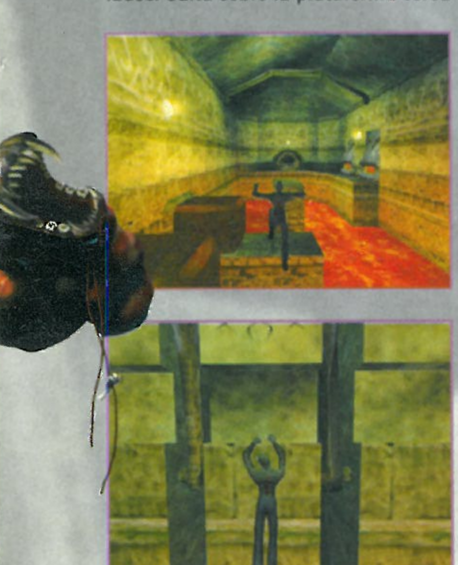
NIVEL 26 GAD NAGER

Ahora, vuelve a la habitación principal y **ábrete camino entre las cabezas móviles y los lagos de lava.** Una vez superadas las cabezas, intenta un difícil salto hasta el interruptor. Cuando lo consigas, sigue adelante hasta la **puerta-ojo.** Crúzala y, al otro lado, verás montones de lava y una "plantación" de ventiladores afilados. Salta sobre la plataforma cerca de las cuchillas, salta de nuevo y agárrate a la cornisa. Intenta que no te toquen las cuchillas mientras pasas. Salta abajo cuando llegues al final. Al otro lado te esperan Sisters y pinchos, así que ve con cuidado. La puerta-ojo de la izquierda te lleva a una **sala con cuchillas giratorias.** No es buena idea ir saltando de una a otra hasta llegar al otro lado, así que, continúa abajo hasta el hall, y pulsa el interruptor. Activará un cable que cruza sobre las cuchillas giratorias. Pero también reanima algunas Sisters, así que, ataca.

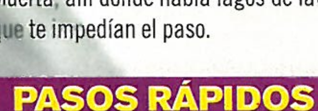
La siguiente habitación contiene Sisters, una puerta-ojo, algo de lava "caminable" y cascadas de sangre. Ve por la lava, donde encontrarás un **Govi.** Cuando te des la vuelta, verás que hay más caminos que parten de la lava. Por ahora, toma el camino de lava hasta el siguiente área. Verás que tiene un lago de lava y un interruptor tras de ti, que debes pulsar. Hay más interruptores que, a medida que los pulses, irán haciendo descender el Nager. Ten cuidado con la Sister bestia que despierta a medida que pulsas interruptores. También sé cuidadoso con las **plataformas, ya sabes que se hunden al poco tiempo de pisarlas,** así que, sé rápido.

Tras pulsar todos los interruptores, sube para recoger el premio. Ya tienes el **Gad Nager, que permite nadar por la "incandescencia profunda" de la Zona Muerta.** Tienes el poder para enfrentarte a todos los lugares de la Zona Muerta. De todas formas, aún quedan muchas cosas por encontrar, así que date la vuelta y sigue buscando. **Tres Govis** esperan al intrépido aventurero, al igual que numerosos Cadeaux. Cuando hayas terminado con esta área, busca por el resto de la Zona Muerta, allí donde había lagos de lava que te impedían el paso.









PASOS RÁPIDOS

- *Recoger 1 Alma Oscura de fácil acceso.*
- *Recoger 1 Alma Oscura sobre una cascada de sangre.*
- *Recoger 1 Alma Oscura al otro lado de la entrada a la habitación del Gad Nager.*
- *Entrar en la habitación del Gad, presionar los interruptores y obtener el Gad Nager.*
- *Nadar por los lagos de lava y recoger 3 Almas Oscuras.*
- *Nivel de Sombra 8.*
- *Total de Almas Oscuras = 89.*
- *Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher, Gad Nager, Mundo Real Oscurecido*

Trucos en clave Nintendo

✉ trucos.nintendoaccion@hobbypress.es ✉ Nintendo Acción. C/Pedro Texeira, 8, 2ª Planta. 28020 Madrid.

Earthworm Jim 3D

N64

Jimmy: "Ubre que mano no abarca, no es ubre sino... em...". Hala, Jimmy, que empiezas demasiado bestia. Escucha el truco y calla, majo. **Consigue las doce ubres necesarias para entrar en el nivel "Felicidad" y tendrás todas las vidas que quieras.** Tan sólo tienes que tocar esa especie de moco verde que te aconseja, para hacerte con el bote de "super bebida poderosa". Una vez en tu poder, **coge la vida que hay en la plataforma de al lado.** Sal del nivel, vuelve a entrar, y la vida estará de nuevo en su sitio. .





Re-Volt

N64

Si quieres tener todos los coches y circuitos del juego a tu disposición, no tienes más que probar estos interesantes trucos.





- Introduce **B, A, Z, Z, B, L, A, C** en el lugar correspondiente, y lo tendrás todo. También puedes **ganar todas las carreras para descubrir coches ocultos.** Y si coleccionas las estrellas en todas las pistas, conseguirás vehículos como éstos: Genghis Kar y Pol Pos (fácil), R6 Turbo y NY 54 (medio), Mouse y Bertha Ballistic (difícil) y AMW y Toyeca (extremo).
- **Para correr los circuitos en modo reverse,** basta con **superar todos los records en modo Time Trial** en todas las pistas. Los circuitos en modo espejo se abren cuando rompéis todos los records en los circuitos reverse. Y para rizar el rizo, si pulverizáis los cronos en las pistas espejo, podréis correr en modo reverse-espejo. De perogrullo pero chulísimo.



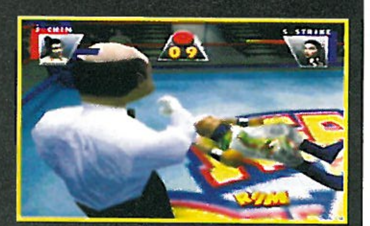
Ready 2 Rumble

N64

Jimmy: "Aquí van unos cuantos truquitos directos al... hígado para que podáis sembrar sopapos como quien... recoge setas". Muy bien, Jimmy, pero cuando escribas algo para los trucos, preocúpate de que, al menos, sea coherente. ¡Y suelta a la tía Enriqueta!

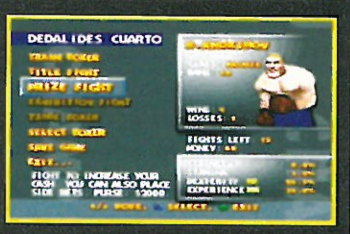
Mass Nutrition a 500$

Cuando no tengas dinero pero quieras entrenar a tus pupilos a lo grande, **selecciona el entrenamiento "aerobics" y pulsa al mismo tiempo Izquierda+A.**



Boxeadores en Bronze Class

En modo Campeonato, nombra tu gimnasio como **"BRONZE"**. Además tendrás a **Kemo Claw** disponible en el modo Arcade.



Boxeadores en Silver Class

Introduce **"SILVER"** como nombre de tu gimnasio. Con ello conseguirás a **Bruce Blade** en modo Arcade.

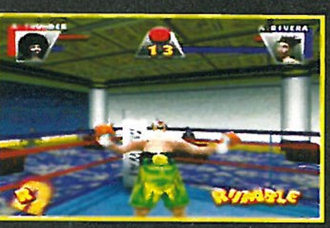


Boxeadores en Gold Class

Te lo ves venir, ¿no? Sí, introduce "GOLD" como nombre del gimnasio. **Nat Daddy** saldrá a saludar en el modo Arcade.

Vestimenta alternativa

Cuando selecciones personaje, pulsa **C-Izquierda y C-Arriba.**



Boxeadores en Championship Class

Introduce "CHAMP" como nombre del gimnasio. Además tendrás a **Damien Black** en el modo Arcade.

STAR WARS RACER

¡oh!

Uno de los trucos más rastreros consiste en comenzar una partida y **seleccionar un corredor con el que no vayas a competir. Véndele a Watto todas las partes de su pod y sustitúyelas por otras peores.** Haciendo esto con el resto de competidores, conseguiremos un montón de dinero y la competencia en las carreras será mínima; ya que los demás se encontrarán con una nave inferior a la original.



GBC

Turok Rage Wars

Dificultad Fácil

- Mundo 1: K14QF4
- Mundo 2: 3T5L31
- Mundo 3: SMJ54M

Dificultad Media

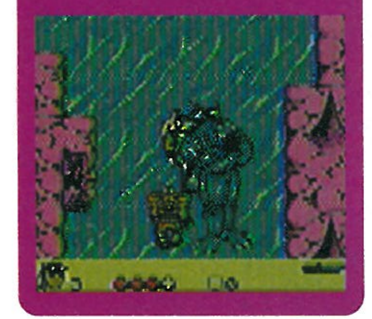
- Mundo 1: 3MQTL1
- Mundo 2: Z1KMQ1
- Mundo 3: 2TQCMR

Dificultad Difícil

- Mundo 1: DT5JV1
- Mundo 2: 2F5QZM
- Mundo 3: MQ5LR5

Y unos truquillos

- Munición infinita: **SPRDTD**
- Vidas infinitas: **NTMNPD**
- Saltar niveles:

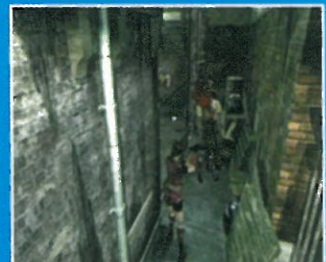


N64

Resident Evil 2

Introduce los trucos en la pantalla de cargar partida.

- **Invencibilidad:** abajo 4 veces, izquierda 4 veces, L, R, R, L, C-arriba, C-abajo.
- **Munición infinita:** arriba 4 veces, derecha 4 veces, L, R, L, R, C-izquierda, C-derecha.





N64

World Driver Championship

- Para tener **acceso a todos los coches de la categoría GT2**, comienza un campeonato y en la pantalla de selección de equipo pulsa la secuencia: Z, Derecha, Z 3 veces, B, C-abajo, A, Derecha, Start.
- Si lo que quieres es **cambiar el color de tu vehículo** pulsa Z cuando lo estés seleccionando.
- Pero si no encuentras ese fucsia que tanto te gusta entre los colores disponibles, prueba a meter **IGN64 como tu nombre.** Ahora TODOS los coches serán fucsias.
- Desbloquea fácilmente el circuito de Sidney introduciendo como tu nombre **FROZENSKY.**
- Además tenemos estos códigos que se introducen usando la cruceta direccional y teniendo el juego pausado a mitad de la partida:

Vista superior: Arriba 3 veces, A, Izquierda, A 3 veces.
Derrapes sangrientos (The Midway Code): B, Izquierda, Arriba, Abajo, Derecha 3 veces, Abajo.



- En el **modo Quick Race**, si ganas en un circuito con un determinado coche, desbloquearás variaciones del recorrido en otros circuitos. Allá va la lista. Jimmy: "¡Que no escape!". ¡Corre, tía Enriqueta!

Coche	Clase	Circuito	Nuevo circuito
Manta	C	Las Vegas-A	Sydney-CR
Rage	A	Hawaii-C	Kyoto-AR
Rage	C	Lisbon-C	Hawaii-C
Stallion	C	Hawaii-A	Las Vegas-CR
Swift	C	Lisbon-CR	Kyoto-B



N64

Xena: Talisman of Fate

Aquí tenéis todos los trucos disponibles para Xena, esa bella guerre... Jimmy: "¡Ya me acuerdo! Enriqueta que mano no cubre, no es seta, sino..." ¡Jimmy! Por favor, tía Enriqueta, defiéndete, aunque sea con los golpes especiales de Xena o algo. Lee y apréndete alguno, anda...

Pulsa en la pantalla del menú principal esta secuencia: **Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha en la cruceta direccional.** Sonará el típico tono de aviso para que te enteres de que ha funcionado. Ahora pulsa en esa misma pantalla cualquiera de estos códigos:



- **Jugar con Despair:** C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha.
- **Vestir a Despair de conejito:** C-izquierda, C-arriba, C-derecha, C-abajo
- **Nivel de dificultad Titan:** C-arriba, C-abajo, C-arriba, C-abajo.
- **Enfrentar a Xena con Gabrielle:** C-izquierda 4 veces.



Dejando presionado el botón que tengas asignado a Target y pulsando la primera secuencia del menú principal en mitad de un combate, volverá a oírse el sonidillo. Podrás entonces hacer estos otros truquejos:

- **Chavalines:** Puño débil, puño fuerte, patada fuerte, patada débil, Target.
- **Payasete:** Puño débil, puño débil, Target.
- **Invisibilidad:** Patada fuerte 3 veces, patada débil, agacharse.
- **Sólo polígonos:** Puño fuerte, puño fuerte, Target.





Y para terminar todos los golpes que no aparecen en el libro de instrucciones.

XENA
- **Flying Kick:** Atrás, adelante + patada fuerte.

CAESAR
- **Archers:** Atrás, adelante + puño débil.

EPHINY
- **Super Cartwheel:** Atrás, adelante + patada fuerte.

CALLISTO
- **Round House:** Atrás, adelante + patada fuerte.

VELASCA
- **Super Blow:** Puño fuerte + patada fuerte.

AUTOLYCUS
- **Drop Kick:** Atrás, adelante + patada fuerte.

ARES
- **Ring of Fire:** Puño fuerte + patada fuerte.

DESPAIR
- **Fire Snake:** Atrás, adelante + puño fuerte + patada fuerte.
- **Boulder Toss:** Atrás, adelante + puño débil.
- **Daemon Breath:** Atrás, adelante + puño fuerte.

N64

Army Men Sarge´s Heroes

A ver, Jimmy, recita los trucos de este marcial juego. Jimmy: "A la orden, mi capitán". ¿Eh? Jimmy: "mi teniente".

- **Todas las armas:** NSRLS
- **Munición completa:** MMLVSRM
- **Modo mini:** DRVLLVSMM
- **Jugar con Plastro:** PLSTRLVSVG
- **Jugar con Tin Soldiers:** TNSLDRS
- **Jugar con Vikki:** GRNGRLRX
- **Debug mode:** THDTST

Y ahora los passwords de todos los niveles:

- Spy Blue: TRGHTR
- Bathroom: TDBWL
- Riff Mission: MSTRMN
- Forest: TLLTRS
- Hoover Mission: SCRDCT
- Thick Mission: STPDMN
- Snow Mission: BLZZRD
- Shrap Mission: SRFPNK
- Fort Plastro: GNRLMN
- Scorch Mission: HTTTRT
- Showdown: ZBTSRL
- Sandbox: HTKTTN
- Kitchen: PTSPNS
- Living Room: HXMSTR
- The Way Home: VRCLN







N64

Turok: Rage Wars

Suponiendo que ya sepáis que pulsando Z en el menú principal accederéis al menú de trucos, os vamos a contar un truquejo ruin para tenerlos todos activados antes de lo previsto. Jimmy: "¡Tal Set, punto y partido!". Mira, Jimmy...

Crea un personaje y sálvalo. Consigue quinientas muertes (no esperarías que te lo diésemos masticadito). A continuación,**copia el personaje en los otros tres slots de tu Controller Pak.** Tendrás dos mil muertes y todos los trucos disponibles.

Y por si te hace especial ilusión jugar con un determinado jefe, aquí están los modos que tienes que completar.

Bastille: Completa el Raptor, Mantid Drone y Guardian Trial.
Syra: Completa el Campaigner, Lord of the Dead, y Juggernaut trial.



Symbiont: Completa el Fireborn, Mantid Mites, y Oblivian Spawn Trial.
Tal`Set: Completa el Mantid Soldier Trial.

Óscar Gurpegui, por e-mail

Consulta Estrella

Desempolvando los primeros pergaminos de nuestro archivo de trucos hemos encontrado algo para tu "Battletoads" de NES. Cuando la pantalla del título haga su aparición, pulsa A, B, y abajo simultáneamente en el primer mando de control. Pulsa ahora Start para comenzar la partida con cuatro sapos.

S. Smash Bros

Juega con Captain Falcon (uno de los pilotos de F-Zero X) completando el juego en menos de veinte minutos. **Consigue a Jigglypuff** (ese pegajoso Pokémon rosa) simplemente completando el juego. Y haz aparecer a **Luigi** (el largo con mostacho) como un personaje seleccionable pasando el Bonus Practice 1 con los ocho personajes disponibles en principio.



Hemos reunido para ti LAS MEJORES GUÍAS DE NINTENDO 64 en dos libros que no te podrás perder



1.- «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» 795 Ptas.

SUPER MARIO64
Guía imprescindible de 36 páginas para conseguir las 120 estrellas. Incluye trucos y curiosidades.

TUROK: DINOSAUR HUNTER
Destripamos los 8 niveles del juego en una guía de 36 páginas que no deja dinosaurio vivo.

KILLER INSTINCT GOLD
Todos los golpes, combos y movimientos de los 11 luchadores. ¡¡Con trucos!!

SHADOWS OF THE EMPIRE
Localizamos todos los "challenge points".

PILOTWINGS 64
Cóctel de trucos y secretos para disfrutar como nunca del vuelo.

GOLDENEYE 007
25 páginas con trucos, consejos y mapas para no fallar en la misión.

MARIO KART 64
Analizamos uno a uno los circuitos del juego en 18 floridas páginas.

BLAST CORPS
Explicamos cómo superar cada fase en 11 páginas.

LYLAT WARS
15 páginas con los trucos y claves para llegar sin demasiados problemas al final.

MORTAL KOMBAT TRILOGY
6 páginas con todos los combos y fatalities.

DIDDY KONG RACING
12 páginas llenas de mapas y trucos para acabar el juego.



2.- «Guías Completas para Nintendo 64» A la venta en tu quiosco por sólo 795 Ptas.

TUROK 2
Te explicamos paso a paso cómo resolver la aventura más impactante de tu vida en una superguía de 24 páginas.

LEGEND OF ZELDA
Guía RÁPIDA y PRÁCTICA de 30 páginas para llegar al final sin muchas complicaciones. Todos los trucos y tácticas a tu disposición.

V-RALLY 99
Analizamos los circuitos, y descubrimos las claves para ganar el Mundial.

BANJO-KAZOOIE
¡¡Encuentra todas las piezas de puzzle y acábate el juego sin problemas!!

DUKE NUKEM 64
Cómo sacar partido de los niveles secretos y cómo meterle caña al enemigo final.

MISSION:IMPOSSIBLE
29 páginas con las claves para ser el espía perfecto. Con esta guía, seguro que no se te escapa ni un detalle. Trucos incluidos.

F-1 WGP
15 páginas con claves y trucos para ser el piloto más rápido y llevarte el premio de carrerilla.

MORTAL KOMBAT 4
Kombat Kodes, trucos, secretos, todas las llaves de los luchadores¡¡para alucinar!!

YOSHI´S STORY
Tácticas para que no se te escape ni una fruta.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI
Te contamos dónde están todos los atajos.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98
Cóctel de trucos para pasártelo en grande.

FORSAKEN
Todas las misiones y rutas, con pelos y señales. Se acompaña de trucos de lo más interesante.

¡¡Con cientos de trucos para los mejores juegos!!

ES UNA PUBLICACIÓN DE HOBBY PRESS

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2)

Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)
Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº .... Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma



Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón (Hobby Press, Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid) o llámanos de 9 a 14,30 h. o de 16 a 18,30 h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47

El dibujo del mes



Carlos Rodríguez Lugo

(Toledo)



¿Y qué le cambió el tipo del rancho, Carlos? El atuendo parece el mismo, la espada... también, el gorro, las orejas, el cinturón ese que le queda tan bien que no le hace tripa... ¡Ah!, pero qué burros somos... vaya, precisamente. Bueno, vamos a dejar de hacer el asno y felicitemos a Carlos, que ha conseguido que recordemos el aciago día en el que compramos aquel triciclo de 16 válvulas...

¿Test?

¿Cuál de estos juegos te gustaría ver el primero en DOLPHIN, la futura consola de Nintendo?

- ☑ SUPER MARIO
- ☑ DONKEY KONG
- ☑ LEGEND OF ZELDA
- ☑ RESIDENT EVIL
- ☑ KILLER INSTINCT 3
- ☑ CRUIS´N USA

Elige uno y envíanos tu respuesta en una tarjeta postal a la dirección que aparece en el staff de la revista (página 4), o a través del correo electrónico, a ***elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es***

En el próximo número te contaremos los resultados.

A VECES LLEGAN CARTAS...

SIN CARTA...



José R. Ruíz Gordillo

(Antequera, Málaga)




Lucas Vallejo González
(Barcelona)

POKÉPASATIEMPO

Demuestra cuánto sabes de Pokémon y adivina qué criatura se esconde tras esta imagen (sí, bueno, la hemos deformado algo). PISTA: Su número está entre el 30 y el 50.

Diego Bardío *(Zaragoza)*

¿ALGUNA IDEA SOBRE EL ASPECTO DE LA NUEVA Y PODEROSA DOLPHIN? ENVIANOS TUS DIBUJOS Y A VER SI MIYAMOTO TOMA NOTA...



Daniel Narro Feringan *10 años (Zaragoza)*

LA CARÁTULA OCULTA



Descubre a qué juego pertenece esta carátula. ¿Necesitas pistas? Venga hombre, si es muy sencillo.

PISTA: Es grande, poderoso... son grandes, poderosos y cantan rap...



Juan Ezequiel Jiménez
(Arahal, Sevilla)

¡Cuéntanos tu opinión!

Este mes hablamos de:

¿CREES IMPRESCINDIBLE QUE DOLPHIN INCLUYA CONEXION A INTERNET?

Cuéntanos si para ti es vital que Dolphin venga con conexión a Internet, si incluso llegarías al punto de no comprártela si no tuviera ese enlace, si te da igual, si prefieres que se venda como periférico aparte... Lo que pienses.

Escríbenos una carta o tarjeta postal a Nintendo Acción. Hobby Press. C/Pedro Teixeira, 8 2ª. 28020 Madrid. O hazlo por e-mail a la dirección ***sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es***

¿Test?

¿Cuál crees que es el mejor juego de RARE?

- ☑ BANJO-KAZOOIE
- ☑ BLAST CORPS
- ☑ DIDDY KONG RACING
- ☑ GOLDENEYE
- ☑ JET FORCE GEMINI
- ☑ DONKEY KONG 64
- ☑ KILLER INSTINCT

Envíanos tu respuesta en una tarjeta postal a la dirección que aparece en el staff de la revista (página 4), o a través del correo electrónico, a ***elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es***

En el próximo número te contaremos los resultados.



Blanca, Alberto y Alejandro López (Valladolid)

A VECES LLEGAN CARTAS...

PARA PEDIR TRABAJO

CURRICULUM VITAE

CURRICULUM VITAE

Son Gokuh



Objetivo
- Encontrar trabajo.

Experiencia
- Una serie televisiva llamada Dragon Ball que fue muy buena.
- Después realicé películas aparte en las que seguía salvando al mundo.
- Mientras hacía las películas y la serie participé en juegos para Nintendo como Dragon Ball Z, Z2, etc.
- Ahora he hecho mis últimas películas en las que salvo al mundo.

Formación
- Entrenamiento de mi abuelo, de Dios, en un planeta después de matar a Freezer, en el cielo, etc.

Conclusión
- Desde aquí quiero decir que busco trabajo para un nuevo juego que a ser posible sea de N64 para poder dar algo de comer a mis hijos y mi mujer ya que el salvar al mundo no me ha dado ni para la universidad de mis hijos.

Un saludo: Gokuh.

Rubén Alonso

(Guadalajara)

¿A QUÉ COMPAÑÍA PERTENECE ESTE LOGO?



Pista: Son famosos por dos juegos de coches que...

(Solución: Luxoflux, diseñadores de Vigilante 8)



Imanol Gutiérrez Mintegia
(Gernika, Vizcaya)

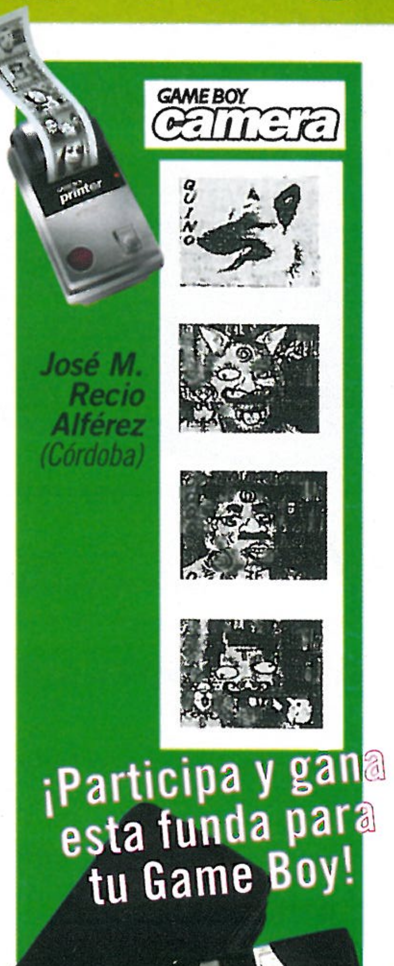
Andamos comiéndonos las uñas con el esperado cartucho de Rare, ¿eh? Imanol, basándose sólo en el título del juego, nos ha remitido este dibujo en el que reina una perfecta oscuridad, presagio de su éxito en N64.



Como ya sabéis, vuestros dibujos pueden tener premio. Entre los que publiquemos, sortearemos una colección de 10 libros de Dragon Ball, gentileza de Planeta DeAgostini. Enviad vuestras obras de arte a:

Nintendo Acción. Hobby Press. C/Pedro Teixeira, 8 2ª planta. 28020 Madrid.

PLANETA DeAGOSTINI



José M. Recio Alférez
(Córdoba)

¡Participa y gana esta funda para tu Game Boy!



Jon Tello Callejo
7 años (Carranza, Vizcaya)

Regalo de los buenos para la gente de las cartas y de las fotillos. Si queréis un reloj megachachi de Nintendo 64, mandad vuestras cartas y fotos originales a la dirección de costumbre.



www.centromail.es

¿Por qué Centro MAIL?





Porque puedes **cambiar** y **alquilar** todos tus videojuegos.



Porque te ofrecemos continuamente los **mejores precios.**



Porque tenemos miles de juegos a **precios increíbles.**



Porque con la **Tarjeta de Socio** participarás en promociones y sorteos exclusivos.



Porque tenemos el mayor **catálogo** del sector, con más de 2.000 artículos diferentes.

Porque nos puedes **encargar** y **reservar** tus juegos favoritos para que no te quedes sin ellos.



Porque disponemos de una **página Web** muy completa donde podrás consultar todo.



Porque siempre encontrarás todas las **novedades** y, generalmente, **antes.**

y porque somos la primera cadena especialista en informática y videojuegos de España.



superofertas del mes

[del 1 al 31 de Marzo]

CONTROL PAD THRUSTMASTER STINGRAY 64



~~6.990~~ **990**

RAMPAGE WORLD TOUR



~~3.990~~ **1.990**

CARMAGEDDON 64



~~8.990~~ **5.990**

MICRO MACHINES 64 TURBO



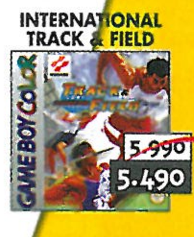
~~9.990~~ **5.990**

FIFA 2000



~~5.990~~ **5.490**

INTERNATIONAL TRACK & FIELD



~~5.990~~ **5.490**

RE-VOLT



~~9.990~~ **3.990**

TUROK: RAGE WARS



~~8.490~~ **5.490**

KONAMI WINTER GAMES



~~5.990~~ **5.490**

TOY STORY 2



~~5.990~~ **5.490**

Ofertas válidas hasta fin de existencias

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Elda Av. José Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalà. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro, Local 37. A-18. Salida 2
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke, s/n ✆972 601 665
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271



LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
DOS DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN
1
1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2
2.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 -25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14.30H. O DE 16H A 18.30H A LOS TELÉFONOS 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO 902 12 04 47 O POR CORREO ELÉCTRONICO EN LA DIRECCIÓN
E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo Acción



KONAMI HACE GRANDE A TU GAME BOY



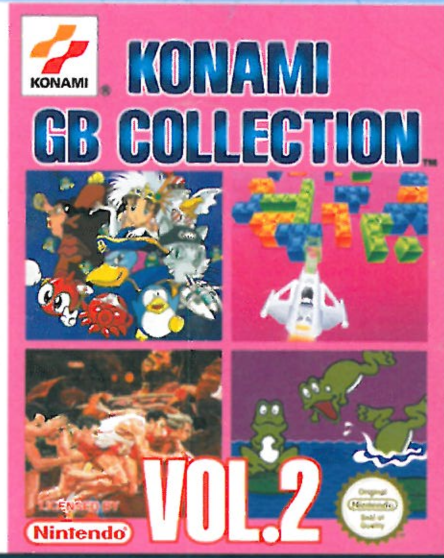
Practica los deportes de invierno





El deporte más divertido





La mejor recopilación de clásicos





Vive la aventura en tu Game Boy

GAME BOY COLOR

KONAMI. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35